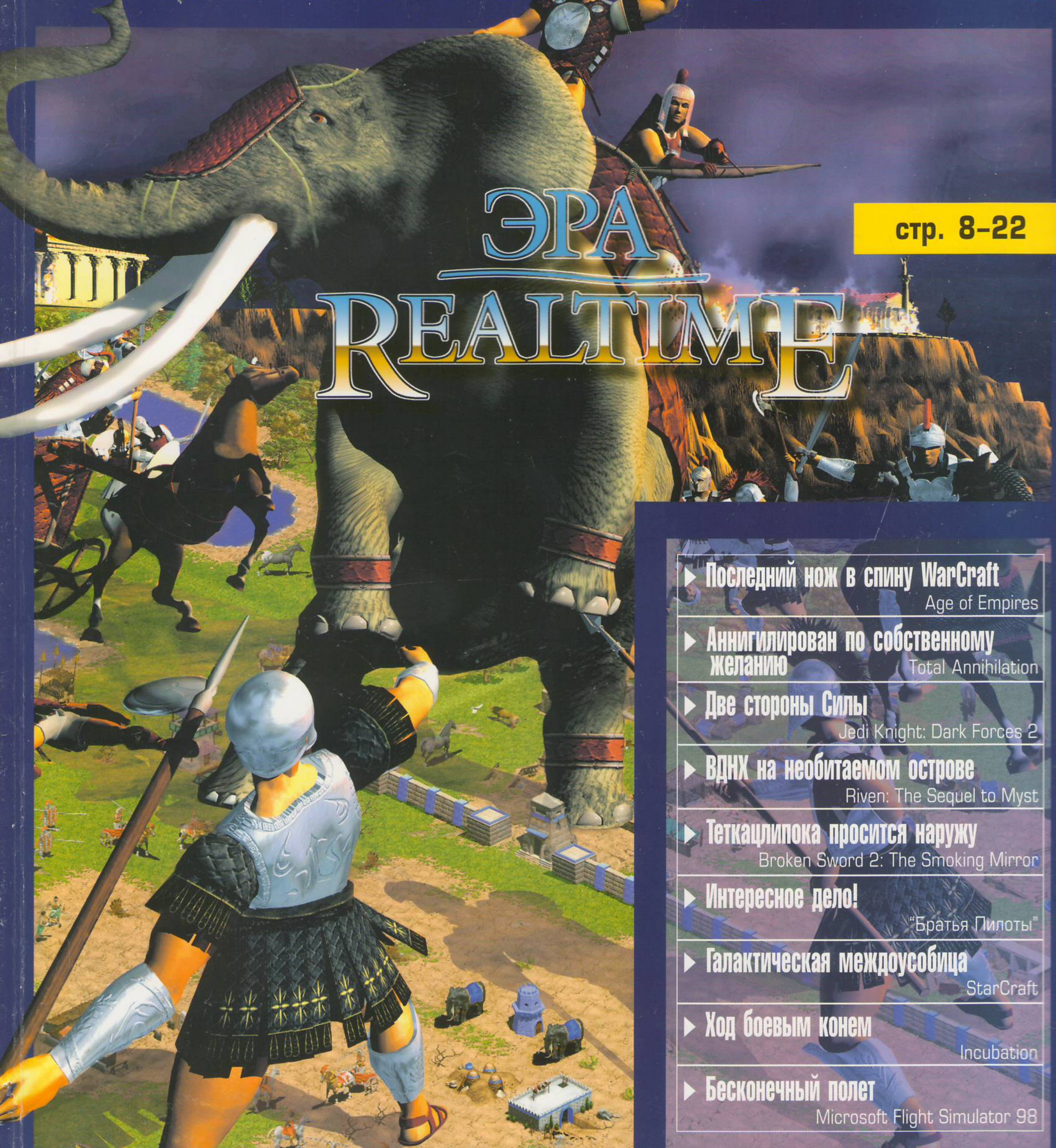
#10'1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ




FIRST
PERSON
STRATEGY
SPACE
SIMULATOR
3D
ACTION
ROLE
PLAYING
GAME
NIKITA
3D
engine
SPACE
audio
CD-ROM
Windows95

GAME.EXE #10'1997

Подписной индекс Game.EXE: **41825.**
Подписка во всех отделениях связи Российской Федерации.

Письмена
4

Эра Realtime
Война RTS, или Жаркая осень 97-го
Фотография передовиков RTS-жанра на фоне переходящего "Нашего выбора" и планов на будущее
8

Последний нож в спину
WarCraft
10

Аннигилирован по собственному желанию
14

Темные Рейнеры против Тотальных Аннигилянтов: мы что-нибудь придумаем!
Авторы Dark Reign и Total Annihilation о своих играх, друг о друге, о будущем RTS-жанра...
18

Шахматы по-польски: убей или умри
Продюсеру стратегии Reflux нравится полное 3D и море gameplay'я
20

Action
В ожидании игры
24

Первый взгляд
Пиратское счастье
28
Overboard!

Судьба вертолета
29
Nuclear Strike

На зависть консолям
30
Need for Speed 2 SE

Возвращение блудной "Амиги"
32
The Reap

Рецензии
Две стороны Силы
34
Jedi Knight: Dark Forces 2

Разрушение — в массы
38
Mass Destruction

Напролом
40
Mageslayer

Много пены
42
Speedboat Attack

Очень скорая помощь
44
Ignition

В замке холодно
46
Resident Evil

Квесты
Колонка
Киноигры
50

Первый взгляд
ВДНХ на необитаемом острове
52
Riven: The Sequel to Myst

Рецензии
Теткаклипока просится наружу
54
Broken Sword II: The Smoking Mirror

Интересное дело!
58
"Братья Пилоты. По следам полосатого слона"

Впрок
Как убежать от войны
Краткое руководство по прохождению игры The Last Express
62
The Last Express

Стратегии
В ожидании игры
Полной грудью!
Ролевая стратегия "Архипелаг": приключения на островах
68
"Архипелаг"

Не дадим Ивана в обиду!
Компания SirTech продолжает работу над бессмертным сериалом Jagged Alliance
72
Jagged Alliance 2

Первый взгляд
Галактическая междоусобица
74
StarCraft

Pipe снова с нами
76
NetStorm

Рецензии
Conquest твою Earth
78
Conquest Earth

В поисках смысла
80
7th Legion

Доля магната
82
Constructor

Ложная память
85
Earth 2140

Ход боевым конем
88
Incubation

Heil средневековье! или Все, что вы хотели знать о пейзанах,но боялись спросить
90
Beasts & Bumpkins

Симуляторы
В ожидании игры
94

Первый взгляд
Французский убийца
96
F1 Racing Simulation

Легкий плейбойский шик
98
Test Drive 4

Рецензии
Бесконечный полет
100
Microsoft Flight Simulator 98

Когда кричит штурман
104
International Rally Championship

RPG
В ожидании игры
Параллельный мир, или Sony ставит на 3Dfx
108
EverQuest

Больше Diablo — хороших и разных
110

Первый взгляд
AD&D в реальном времени
114
Baldur's Gate

Рецензии
Кровососущий
116
Blood Omen: Legacy of Kain

Игровое железо
Новости
118

Тестирование
Дело о волшебных fps
"Железный" отдел Game.EXE провел тестирование самых современных 2D/3D-видеокарт
120

Впрок
И это все о нем
Игроманы очень интересуются видеоадаптерами — и получают по заслугам
126

In This Issue
127

Реклама в номере

"1С" ..... 4 стр. обл., 31
"Акелла" 57
"Амбер" 61, 103
"Бука" 21
"Витон" 125
"Дока" 81, 83, 85
"Европа+" 66
"Инфорсер" 123
"Коминфо" 3
"Никита" ..... 2 стр. обл., 1
Радио "Станция 106,8 FM" 106
"Союз-Интерэктив" 111
"Телепорт ТП" 113
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа" 43
"Элвис Телеком" 51
Auric Vision 33
CompuLink 39, 119
Intel 6, 7
Multimedia Club ..... 3 стр. обл.
Multimedia Expo'1997 63
Soft Club 27, 87
Sovam Teleport 48

GAME.EXE
#10'1997 Подписной индекс: **41825**

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор, garry1@online.ru), **Александр Вершинин** (новости, RPG, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (квесты, ocikal@aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action, khmotolog@computerra.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@aha.ru), **Николай Радовский** (железо, nik@aha.ru), **Гамлет Маркарян** (дизайн, верстка, hamlet@computerra.ru), **Денис Гусаков** (дизайн, верстка, dgusakov@computerra.ru)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: game.exe@computerra.ru
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261,
e-mail: kpressa@computerra.ru)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ

"Архипелаг" 68
"Братья Пилоты. По следам полосатого слона" 58
7th Legion 80
Age of Empires 11
Babylon 5 50
Baldur's Gate 114
Beasts & Bumpkins 90
Blade 24
Blade Runner 50
Blood Omen: Legacy of Kain 116
Broken Sword II: The Smoking Mirror 54
Captives: Hero for Hire 24
CART Precision Racing 95
Conquest Earth 78
Constructor 82
Crucible 112
Dark Reign 18
Diablo 2 112
Earth 2140 85
EverQuest 108
F1 Racing Simulation 96
Fifth Element 50
Fighter Duel 94
Grand Theft Auto 25
Hellfire 110
Ignition 44
Incubation 88
International Rally Championship 104
Jagged Alliance II 72
Jedi Knight 34
Mageslayer 40
Mass Destruction 38
Men in Black 51
Microsoft Flight Simulator 98 100
Need for Speed 2 Special Edition 30
NetStorm 76
Nuclear Strike 29
Overboard! 28
Panzer Commander 95
Reflux 20
Resident Evil 46
Riven: The Sequel to Myst 52
Speedboat Attack 42
StarCraft 74
Sub-Culture 25
Test Drive 4 98
The Last Express 62
The Reap 32
Total Annihilation 15
X-Files 50
X-Fools 51

Виктор Цой

и группа

КИНО

Windows CD-ROM

Декабрь 1997г.

http://www.cominf.ru

Quake по-смоленски

Здравствуйте! Мне хотелось бы рассказать о нашем, так называемом "провинциальном" PC experience. Я считаю Смоленск довольно продвинутой "средой обитания" для себе подобных: филиал Московского энергетического института, завод вычислительных машин "Искра", наконец, богатый выбор пиратских CD (все-таки западный "бастион" России). С мегаполисами, конечно, не сравнить, но по соотношению "цена-качество" мы что-то вроде народного процессора AMD. Да, компьютер стоит денег, и не каждый может позволить себе купить машину домой, однако очень многие тянутся изо всех сил, зачастую отказывая себе в самом необходимом.



Вот и наша компания состоит из разных людей, коих объединяет одна, но пламенная страсть - архитектура 80x86, более известная в народе как компьютер. Мы часто собираемся вместе, обсуждаем всяческие околокомпьютерные темы - от возможностей 3Dfx до способов получения IP-доступа в Интернет (последнее - наша беда: в городе один провайдер-монополист, давящий нас недоступными ценами).

А начиналось все с игр, точнее, с него, с DOOM'а, а еще точнее - с первого городского чемпионата по этой культовой игре. Там мы научились проигрывать (зря смеетесь - важное для настоящих игроков качество, а то тут один чуть клавиатуру надвое не расколол...) и поняли, что без своей "сетки" выиграть в сетевом чемпионате, мягко говоря, трудно, а то и невозможно. Одно утешало - нарисованный автором этих строк для собственного удовольствия bmp стал официальным "лого" чемпионата. Второй турнир ничего не изменил, а лишь укрепил наше желание разжиться сетью...

К приходу "Quake навсегда" (в смысле forever) все было готово. Купили "коаксил", т-коннекторы, терминаторы и сетевые карты. Чего не знали - выяснили у добрых людей. Оставалась одна проблема - физического совмещения людей в некотором замкнутом пространстве. Собирались в собственных жилищах и офисах, словом, что твои "большевики на явочной квартире". В последнее время повадились "сосредотачиваться" в большой, практически нежилой, но довольно уютной (уют для Quake - ха-ха!) квартире. Тусовки эти, или, по-нашему, "cyber sessions", чаще проводим в выходные; если есть возможность, свозим свои "нинтенды" на машине, если нет - нанимаем такси. Поэтому участие в "sessions" стоит 10 тысяч рублей - стандартная такса смоленских автоизвозчиков. Особо выносливые остаются на ночь, а спят утром (обычно это люди, не имеющие компьютера, либо просто молодые и энергичные маньяки). Помимо Q очень популярен Red Alert, тут своих Жуковых и Гудерианов тоже хватает. Так, разумно сочетая применение ума и реакции, мы проводим выходные. А потом помогаем друг другу разносить компьютеры. И мониторы - чтоб он сдохли... В общем, "усталые, но счастливые они возвращались домой..."

Так, постепенно образовалась закаленная Q-компания из 8-10 человек (средний возраст - примерно 23 года). Нам далеко до онлайновых битв кланов в Интернете (коннект слабоват), но возможность заявить себя и как-то все это оформить мы, кажется, нашли. Взяли и гордо окрестили себя кланом игроков в Quake, придумали название, логотип и девиз (нет, не девиз, а origin). Имея связи в Fido, посетили похожую тусовку фидошников и им сочувствующих. К этому времени мы уже имели некоторый опыт (все-таки год игры!), так что в основной массе "забегов" (или "заплывов") победили.

Сегодня наш клан "IMpossible Pain Service" (в народе - "im.p.s."), так сказать, rules. С удовольствием выставили бы себя в Интернете, но, увы... Вот напряжемся, заработаем денег (в том числе и на IP: 7 часов в месяц на 14400 bps - $40 плюс $2 за каждый час сверх трафика, и это еще без e-mail'а!), тогда... Типа "покажем класс в Quake за деньги. Хотя сами мы не местные"... Думаю, покажем.

Константин Кучер
(Смоленск, пр. Гагарина, 48/65)

Нежные создания квесты

Здравствуйте!

Хотя я и не являюсь большим знатоком квестов, а также не состою в клубе предсказателей будущего, у меня есть одно несчастливое свойство: призывы помечтать, равно как и призывы поделиться своими соображениями и идеями неодолимо влекут меня откликнуться, особенно, если тема благодатная.

Вы спрашиваете (см. .EXE #3'97, стр.82), каким должен и каким не должен быть квест'97. Мне кажется, если идти дальше минимальных требований к графике и звуку и не ограничиваться банальными утверждениями о том, что игра должна быть талантливо придумана и талантливо сделана, то начнется полная чехарда мнений. Сейчас в любимом многими жанре чего только не встретишь! Если раньше можно было дружно возмущаться обилием глуповатых и немотивированных действий, которые нам приходилось совершать вместе со своими героями, то сейчас чуть ли не в большинстве игр алогизм возведен в основной принцип. И, знаете, получается иногда очень здорово и смешно. Нет единого мнения и по поводу уровня сложности загадок. Кого-то раздражает их чрезмерная легкость, другим больше нравятся квесты в качестве интерактивных мультфильмов. А вот я очень люблю покопаться в игре самостоятельно и принципиально не признаю solutions. И очень огорчаюсь, когда вижу, что без них до конца не дойти. Что уж говорить об единстве мнений, если даже основа основ жанра - сюжет - и тот был неоднократно попран играми, состоящими скорее не из приключений, а из серии хитроумных головоломок. А ведь и эти игры неплохи, и у них тоже армия поклонников.

Единственное, пожалуй, что еще как-то объединяет любителей квестов, так это желание раствориться в новом игровом мире, сродниться со своим героем и при этом не очень отвлекаться на мордобой, пальбу и собирание бонусов. В этой связи я не стал бы ругаться по поводу некоторого технологического крена новых игр. Это хорошо, если можно более реалистично передать дух игры, а судя по вашим рецензиям, это получилось не так уж плохо. А то, что играть неинтересно, так этого, как мне кажется, разработчики подобных игр скоро научаться избегать. Может, я слишком оптимистичен, но талантливые люди в мире еще не перевелись. Будут нам и отличные сюжеты, и новые головоломки. Только вот много ли их будет? Квесты - создания нежные. Это тот редкий жанр, в котором наши частные замечания приносят самые небогатые плоды. Если в стратегиях или аркадах можно и нужно общими усилиями выкристаллизовывать какие-то новые концепции и правила, то квест более подобен полотну художника, которое может быть плохим или хорошим, но которое нельзя систематизировать, разложить по полочкам и на основе каких-то обобщений сказать, как именно надо рисовать дальше. При желании можно и набившие оскомину сюжетные ходы обыграть так, что дух захватит, а можно и оригинальнейшие находки загубить на корню. В других жанрах по большому счету действуют те же труднообъяснимые законы искусства, но здесь это особенно заметно.

Еще пару слов хотелось бы сказать об игре в сети. Уже не раз выражались сожаления о том, что квестам трудно выйти на просторы Internet. И, примечательный факт, сожаления эти выражают не только завзятые поклонники жанра. Особенно тоска хоть по какой-то сюжетной линии гложет любителей сетевых RPG, где традиционно более сильно стремление создать гармоничный игровой мир, а не просто арену боевых действий. Многие ветераны различных MUD сетуют, что, мол, надоело шашкой рубать да рейтинг свой повышать, пора бы чем-нибудь поинтереснее заняться. Например, основать партию любителей пива "Оркское особое" и расставить по всем магическим лесам соответствующие ларьки. Фантазии у игроков хватает, а вот нехватка действительно эффективных приключенческих элементов ощущается сильно, и, видимо, идут и будут идти активные поиски достойного выхода из создавшегося положения.

Кое-какой опыт уже накоплен. Впечатляет также игра Creatures (#3, 1997), которая хотя и не является квестом или RPG, но способна вдохнуть новую жизнь в эти жанры, введя в игры больше новых и не шаблонно мыслящих персонажей. В целом, я бы сказал, будущее квестов во Всемирной Паутине хотя и туманно, но вселяет определенный оптимизм. Меня лично чрезвычайно привлекает

следующая идея сетевой игры. Как обычно, создается некое игровое пространство, разумеется, полное интересных закоулков, разновсяческих предметов и "туземных" обитателей. Задача – глобально поиграть в прятки в этом мире или, если хотите, в "казаки-разбойники". Тут есть место и классической сетевой RPG, и сколько угодно квестовых элементов: выслеживание по следам и уликам или, наоборот, заметание следов, опрос прохожих и свидетелей, использование хитрых ловушек, действие через подставных лиц, объединение в команды и гильдии. Много всего можно придумать. И даже без махания алебардой.

Завершая письмо, хочу поблагодарить вас за отличный журнал и грамотные статьи, а также за приглашение к диалогу. Я думаю, откликнутся многие, и в результате получится достаточно широкий спектр мнений и эмоций. Желаю удачи!

Михаил Рахаев (rah@twt.mpei.ac.ru)

Месть Mafiozo

Уважаемый Game.EXE! Никогда не писал в журналы, но вы меня вынуждаете. Купив последний, 9-й, номер журнала (за 22000 руб.) и изучив его, решил больше .EXE НЕ ПОКУПАТЬ, хотя читал его с первого номера. Какое падение! По сравнению с другими изданиями – сплошная "вода"!

Почему вы отказались от публикации cheat cods? Многие люди, не имеющие Internet, не могут пройти понравившиеся им игры, да и солюшены у вас поплохели. А сколько журнального места отнимают обзоры "железа"! Рассказывать о нем надо, но не на 10-15 страницах, для этого есть "Hard&Soft" и т.п. Вы же игровой журнал. Да и игры, если внимательно присмотреться, – один Quake, сколько можно?!

Надеюсь на ваше скорое "выздоровление".

Ваш бывший читатель Mafiozo (Москва, orki@cityline.ru)



Истина в сортире!

Редакция журнала Game.EXE! Сначала разрешите похвалить: журнал ваш, конечно, крут, только зачем надо было менять название?..

А теперь о плохом. А плох .EXE тем, что уж очень хвалит Quake и id Software. Пишем об этом не со зла – просто мы завзятые дюкофобы. Итак, Q. Графика, конечно, блестящая, а вот звук – ничто. Ничто по сравнению с ломовым звуком Duke Nukem 3D. Дальше – хуже. Сюжета, считай, нет вообще. Не ночевал (как и во всякой, кстати, 3D-игре). То, что двери сами открываются, – вообще смешно. Монстры, хоть и 3D, – козлы (простите) по определению. А сложность игры! Играя на "Easy", мой 6-летний (!) брат без подготовки прошел (пробежал) первый уровень за 9 минут! Просто дебилизм какой-то (простите еще раз). Можно сказать, халтура. И оружие – 8 штук. Маловато! Да и муровое оно. Словом, нет никакого интереса играть.

То ли дело DN3D! Отличная игрушка! Графика на уровне, лишь чуть хуже, чем в Q – из-за монстров. А текстуры на стенах – ничуть не хуже. Очень радует юмор – и сортиры, и танцовщицы, и проч. Нам кажется, куда интереснее сходить в сортир (в игре, конечно), забросать баксами девушек-танцовщиц, взорвать небоскреб и поплавать со Scuba Gear, чем мучиться с забиванием крутых трехмерных Q-монстров...

Вывод. Побольше уделяйте внимания 3D Realms, Apogee и бросайте id к чертям! Почаще играйте в ломовую крушилку DN3D и пореже в Q. И вы познаете истину.

Но журнал у вас все равно классный!

Михаил Ионов и примкнувший В.Красильников (Тверь)

Почтовый адрес редакции:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д, д. 8, Game.EXE

Электронный адрес:
game.exe@computerra.ru

Факс:
(095) 956-1938, 956-2385



Хорошо, что название оказалось коротким.

Процессор Pentium® II компании Intel.



Ничто так не занимает мысли ведущих инженеров компании Intel, как процессор Pentium® II. И на то есть веские причины. Разработав новую архитектуру процессора и добавив технологию мультимедийного расширения MMX™ компании Intel, они придали яркость ощущениям от работы на компьютере. Мы называем это визуальным вычислением. Теперь, работая с программным обеспечением, позволяющим использовать преимущества процессора Pentium II, вы непременно отметите разницу, монтируя любительские видеоматериалы, обрабатывая ваши любимые фотографии, и даже общаясь по видеофону с вашего компьютера. Словом, если вы хотите придать новизну своим ощущениям от работы на компьютере, просто запомните одну маленькую цифру.

► www.intel.ru

intel®

The Computer Inside.™


DPA
REALTIME



Война RTS, или Жаркая осень 97-го

Фотография передовиков RTS-жанра на фоне переходящего "Нашего выбора" и планов на будущее

Олег Хажинский

Злые мы все

Все норовим прикончить кого-нибудь. В позапрошлом номере Quake умерщвляли. Но вроде бы убили не до конца, значит, есть еще силы у старика. Да, это жизнь: староезакостенелое-покрытое патиной уступает место молодому-гибкому-зеленому. Но откуда этот мрачный взгляд на вещи? Я предпочитаю другую концепцию. Это не старое умирает, это НОВОЕ НАРОЖДАЕТСЯ. К чему этот траур на лицах и ожесточение в голосе? Зачем нам устраивать похороны, когда можно отметить день рождения?

Именно — день рождения. Главные страницы нынешнего номера .EXE отданы празднику. Именинник — жанр стратегий в реальном времени. По-русски это звучит несколько сучковато, но, впрочем, и весь англоязычный мир настолько затаскал словосочетание "real time strategy", что теперь повсеместно принято на вооружение сокращение RTS. Предлагаю и вам запомнить эти три немудреные буквы. В этом номере, да и во всех последующих вы встретите его не раз и не два.

Параллельное время

Утомились писать "real time strategy" наши заморские друзья не зря.

Нравится это вам или нет — жанр стратегических игр в реальном времени сейчас очень популярен. Вернее, "не сейчас", а вообще популярен — со времен выхода Command & Conquer и WarCraft. Когда игра продается по миллиону копий в год — это о чем-то говорит, верно? Если на вас эта цифра не производит особенного впечатления, то разработчикам и издателям игр она снится во сне, олицетворяя для них Великую (в основном) Американскую Мечту. Именно эта цифра заставляет их выпускать одну игру за другой, пытаясь повторить феноменальный успех C&C.

C&C-киллер. WarCraft-киллер... Более двадцати "клонов" было выпущено за эти годы, каждый из которых претендовал на одно из этих званий, а иногда на оба сразу. Но ни один из них даже и близко не "дотянулся" до планки!

Впрочем, сразу же было понятно, что вечно эта ситуация продолжаться не может. В мире создателей компьютерных игр время течет по другим законам, чем у нас с вами. Мы мыслим категориями настоящего, а они — будущего. Проект длится в среднем около года, и для того чтобы игра получила звание "революционной" сегодня, она должна быть МЕГАРЕВОЛЮЦИОННОЙ вчера. Подобная широта мышления и дар предвидения — свойство немногих. Вот почему хорошие игры встречаются редко.

Редко, но встречаются.

Осень 97-го доказала это еще раз.

RTS: второе рождение жанра

Признаки будущей бури мы почувствовали еще в сентябре. Обычно спокойная (по нашим меркам) и размеренная (порой) жизнь обитателей стратегического отдела была нарушена сумасшедшим потоком игр. Октябрь не принес желанного затишья. Наоборот. Пугало не обилие игр — бывало и такое.

Происходило что-то из ряда вон выходящее — почти все игры были ХОРОШИМИ!

Разговоры об "убийстве" C&C из плоскости теоретической и иронической перешли в плоскость сугубо практическую. В прошлом номере (почти половина которого была "укомплектована" рецензиями на стратегические игры) мы рассказали о Dark Reign. В этом — об Age of Empires и Total Annihilation. Запомните эти имена — на их электронных руках кровь Command & Conquer'а и брата его, WarCraft'а. Как сказал Джош Резник, создатель Dark Reign, "мы поставили точку на C&C-клонах. Больше никто не сможет говорить серьезно о разработке "C&C-клона".

Что теперь? Как через полгода мне придется обзывать новые игры : DR-клон, TA-клон? Пока неясно. Очевидно одно — сегодня мы являемся свидетелями маленькой революции в RTS-жанре. Он больше никогда не будет таким, как прежде, и этим отрадным фактом мы обязаны, на мой взгляд, трем играм, название которых я перечислил чуть выше. Забудем о C&C. Пусть прошлое само хоронит своих мертвецов. Сегодня у нас праздник. Мы празднуем второе рождение жанра RTS!

Трио для хора с оркестром

Правда, праздник у нас получается странный — не один именинник, а целых три. А то и больше. И все разные, друг на друга непохожие. Во всех есть что-то новое, что-то революционное, и везде свое...

Total Annihilation. Новое слово в графике. Трехмерные юниты, трехмерная поверхность, реальные физические законы. Открытый набор техники — каждую неделю создатели обещают придумывать новые образцы! Красиво, увлекательно, но — медленно. Ничего не поделаешь, новые технологии требуют ресурсов.

Dark Reign. По графике — полная противоположность TA. Плоские юниты, рисованные взрывы. Но внутри — полностью открытый интерфейс. В TA новая техника будет доступна каждую неделю? Прекрасно! — Здесь вы можете рисовать свои юниты хоть раз в день. Больше того — новые сценарии и даже игры со своим сюжетом. Австралийский Tactic Engine полностью развязывает нам руки, превращая Dark Reign в конструктор "Сделай себе игру". Плюс Интернет: бесплатный выделенный сервер для игроков, лиги, кланы — разве не об этом мы мечтали?

Age of Empires. Совершенно удивительная вещь. Технологически — никаких революций. Графика — обычные спрайты, но почему-то глаз от местных пейзажей не оторвать. Сама игра — ничего принципиально нового, но почему я возвращаюсь к ней еще и еще раз? Может быть, дает о себе знать влияние бессмертной Civilization? Детище Ensemble Studios еще раз доказывает нам, что новые технологии сами по себе ничего не решают. Все зависит от того, кто ими пользуется.

WarCraft, растянутый на 12 тысяч лет, вдруг перестал быть просто растянутым WarCraft'ом...

> "Мама, что мы будем делать, когда она двинет собой?!"
>
> Б.Г.

Символизм

Что случилось? Читайте наши материалы: Dark Reign, Total Annihilation, Age of Empires... Это срез, это моментальная фотография непрерывно изменяющегося процесса. Это тенденции сегодняшнего дня.

Что будет завтра? Мне кажется, что авторы Total Annihilation здорово "подставили" остальных разработчиков. Теперь очевидно — за 3D будущее. В этой связи очень интересно смотрится игра польских разработчиков под названием Reflux. Мне кажется, этот проект довольно символичен: с одной стороны, технологически игра обгоняет все, что мы видели раньше, — полный "трехмер", быстрый графический "движок" под 3Dfx и масса спецэффектов. А с другой — концепция Reflux взята из игры моего босоногого детства, Nether Earth. Тот, кто скажет, что далекая Nether Earth не была ПЕРВОЙ В МИРЕ RTS-игрой, пусть первым бросит в меня что-нибудь не слишком тяжелое. Читайте интервью с польскими разработчиками на страницах этого номера.

Только начало!

С удовольствием повторюсь в сотый раз: сегодня у нас праздник. Когда есть, из чего выбрать, — это здорово, это правильно. Свобода выбора развивает мышление. И лучше вам привыкнуть к этому состоянию, состоянию постоянного выбора. Почему? Лучше присядьте. В этом году, до Рождества, производители выпустят еще СОРОК игр в жанре RTS!

Великий Сид Мейер готовит свою RTS-игру. Будет еще и трехмерный Myth от Bungie. StarCraft от Blizzard. Много чего еще будет. А про следующий год и говорить нечего. Например... Command & Conquer III. Или Doppleganger от небезызвестной ION Storm.

Читайте нас, мы будем держать вас в курсе всех событий. Пишите, задавайте вопросы, делитесь своими мнениями, своим опытом. Что лучше, Dark Reign или Total Annihilation, и почему? Крис Тейлор, автор TA, тоже хочет это знать. Игры, о которых мы пишем в этом номере, — слишком интересная тема, чтобы просто забыть ее через месяц. Словом, ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ.


ЭРА
REALTIME

Олег Хажинский

Последний нож в спину WarCraft



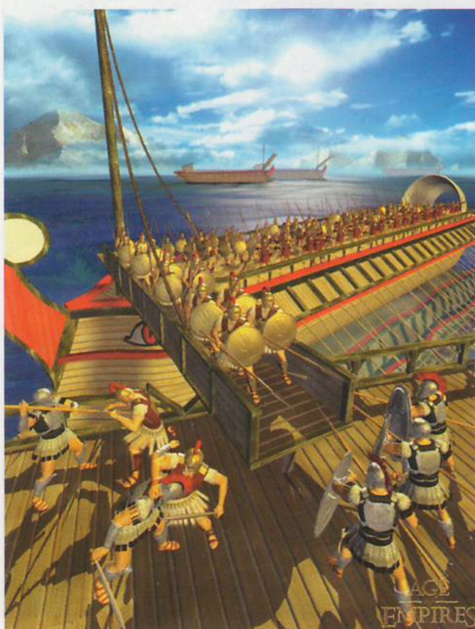
Все мы знаем и любим суперкорпорацию Microsoft и лично товарища Билла Гейтса. А в свете последних событий любовь эта, уверен, достигнет небывалой высоты. Интересно, о чем рассказывал товарищ Гейтс своим московским почитателям? В порядке злобных измышлений: наверное, как добиться успеха в этом мире; как "перенимать" лучшие идеи, созданные этим миром; как покупать идеи вместе с их авторами...

Не знаю, прослушал ли этот курс Брюс Шелли (Bruce Shelley), глава молодой команды разработчиков Ensemble Studios, прежде чем приступить к созданию *Age of Empires*, или дошел своим умом, но результат налицо. Лучшие черты WarCraft, немного из C&C, толстый ломоть Civilization — ничего принципиально нового, все это уже было в том или ином виде. Но вот чудо — собранный продукт, вместо того чтобы стать суммой слагаемых, вдруг оказался самостоятельным творением. Остается только поздравить Microsoft — ведь это лучшая игра из тех, что удалось издать корпорации, и, пожалуй, одна из самых сильных стратегий нынешней жутко плодоносной осени.

Наши постоянные читатели, должно быть, помнят трехполосный текстик об Age of Empires в одном из весенних номеров .EXE. То, что поначалу было принято нашими заклятыми друзьями пиратами за полную версию, на поверку оказалось ранней "бетой". Грех было не ошибиться — за полгода интерфейс и графическое оформление игры не претерпели практически никаких изменений. Они уже тогда были роскошными. "Ненормальность" бета-версии обнаружилась несколько позднее — полное отсутствие AI. Сказочно красивый мир Age of Empires населяли лоботомированные крестьяне и рыцари-дебилы, мирно жующие травку в ожидании собственной смерти.

Поспешай медленно

Уверен, половина современных издателей вполне удовлетворились бы и этим результатом, выбросив игру на рынок. Но только не Microsoft. Полгода упорной работы над AI, тонкая настройка игрового баланса в одиночных миссиях и multiplayer, разработка четырех кампаний и кучи отдельных сценариев — все это пошло игре на пользу.

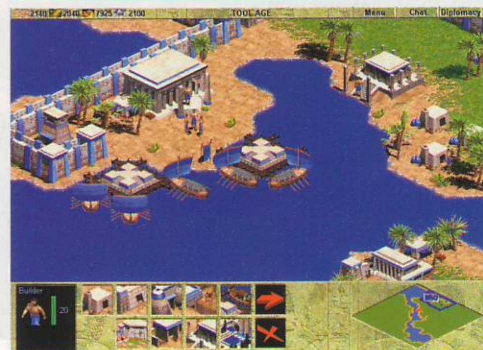


Поспешай медленно — пожалуй, эта истина еще раз нашла свое подтверждение. Несмотря на отсутствие каких-либо технологических прорывов, Age of Empires по закону занимает свое место на обложке и соседствует с модным Total Annihilation и прочими трехмерными франтами. Почему? Потому что главное в игре, как говаривал старик Мейер (кстати, бывший коллега Брюса Шелли по MicroProse), не количество цветов и не трехмерная графика. Все это хорошо, слов нет, но если игра получается неинтересной — к чему все усилия? Шелли отказывается от титула "Второй Мейер". "Я был лишь одним из двадцати человек, работавших с Сидом над Civilization, и знаю свое место", — говорит он твердо. Это так, но сотрудничество под крышей MicroProse явно не стало для него впустую потраченным временем. Стратегия Age of Empires получилась захватывающе интересной и на редкость сбалансированной игрой.

Про это

На этом, пожалуй, можно было бы и закончить. Дело ясное, надо бросать все дела и бежать на поиски игры. Для тех, кто еще здесь, для кого авторитета Брюса Шелли (вкупе с Биллом Гейтсом) и моего веского слова недостаточно, сейчас будет прочитана краткая лекция на тему "Почему вы должны играть в это".

Контроль над морем – это половина успеха.



Это похоже на "Цивилизацию"

Для начала вежливо, но жестко одернем отдельных истерически настроенных молодых людей, которые и галстука пионерского завязать не в состоянии, кричащих о том, что-де Age of Empires — это "Цивилизация-3" со всеми вытекающими. Далеко не. Вы вообще играли в Civilization? Превью, опубликованное весной, называлось "Цивилизация в коротких штанишках", и точнее я придумать не смогу. "Для игроков в коротких штанишках". Шутка. Сейчас время такое, реальное, и игры ему под стать. Идея, лежащая в основе AoE, родом из Civilization. Это так. Историческое развитие — вот что объединяет обе игры. Здесь, впрочем, все попроще.

Игрок начинает чуть ли не во времена первобытнообщинного строя, на заре цивилизации, постепенно развивается, проходя через Каменный и Бронзовый века, и благополучно заканчивает процесс эволюции в Железном. "А дальше?" — хочется спросить у авторов (и спросим, кстати). Между прочим первоначально предполагалось оставить еще две эпохи, но в процессе работы от них отказались. Жаль, по-мальчишески жаль, что легионеров Age of Empires никогда не сменят танки и роботы. Хотя, с другой стороны, понимаешь, что такой разброс вряд ли окажется по зубам игре в реальном времени. Зато, ограничившись временным периодом в 12000 лет (кому мало?), создатели глубже проработали каждую эпоху.

Если у вас есть сомнения, как вообще можно организовать в WarCraft-клоне смену эпох, поясняю: одной дополнительной кнопкой в интерфейсе бессменного Town Center, чуть ниже позолоченной "Произвести крестьянина". Легкое движение мыши — и вот мы уже в новой общественно-политической формации. Правда, перед тем как эффектно перебросить общество в новое состояние, требуется предварительно немало той же мышью потрудиться, добывая хлеб насущный, дерево, камень, золото — когда что. Революции всегда отрицательно сказывались на экономике, и Age of Empires — тому подтверждение: "стоимость" перехода подобрана таким образом, что появления зулусов с "АКМ" ожидать не приходится, перебьют еще в Бронзовом веке.

Каждая новая эпоха — дополнительная головная боль для игрока. Только он разобрался с предназначением всех зданий, проанализировал необходимость различных юнитов и улучшил технологию заточки стрел для лучников, как все начинается сначала. Причем количество новых зданий, новых юнитов, а главное — очередных апгрейдов, растет в арифметической пропорции. В достопамятной Civilization все апгрейды были централизованы в научном ведомстве. Там же любопытные игроки могли выяснить, что конкретно принесет новое научное открытие. Здесь же науки как таковой нет — все сделано на манер WarCraft, с кнопочками-"апгрейдами" у каждого здания. Словом, чтобы усилить конницу, прежде придется сделать пару апгрейдов в Granary, построить Market и еще что-нибудь, естественно, заглянуть в Stables и т.д.

Не удивительно, что от такого разнообразия легко может закружиться голова. Age of Empires — рай для любителей что-нибудь усовершенствовать. Только плати — наука будет работать. К счастью, не потеряться в бесконечном потоке зданий, юнитов и апгрейдов поможет (о мануале помолчим) местный help. Развернутый гипертекстовый аналог "Цивилопедии" выручит в трудный час, а заодно преподаст хороший урок истории стратегоманам-невеждам. Важным шагом навстречу играющей массе я считаю порядок расположения информации. В Civilization любое открытие предварялось бодрым спичем примерно следующего содержания: "Одним из важнейших изобретений "надцатого" столетия можно по праву считать... Организовываясь в группы, они позволили аристократии... Бла-бла-бла..." Игроки, отмахиваясь от доброго и вечного, скроллили экран дальше, где было указано, какие именно юниты и здания дает это изобретение. Здесь "бла-бла-бла" тактично уступило место более существенной информации о количестве хитов и силе поражения. Забавно наблюдать за попытками авторов вместить человеческую историю (серьезная, вообще говоря, вещь) в узкие игровые рамки стратегии в реальном времени. Например, изучение политеизма, оказывается, заставляет священников ходить на 40% быстрее, а постижение таинства жизни после смерти увеличит радиус обращения неверных на три клетки!

Но не будем смеяться, ведь Age of Empires не претендует на звание исторического симулятора, а в пределах своего жанра подобная система прекрасно справляется с возложенными на нее обязанностями.

Это больше, чем WarCraft

Конечно, больше. Даже если не брать в расчет описанное чуть выше. ДВЕНАДЦАТЬ различных рас принимают участие в соревновании по захвату мира — от всем известных египтян до "раритетных" юмато (остров Хонсю). Каждая раса — это не только собственная архитектура, но и свои, неповторимые особенности, и даже персональное древо наук! Правда, все их различия описаны "местным языком", то есть "ассирийские лучники стреляют на 40% быстрее остальных, а стены вавилонян в два раза толще". Индивидуальные "древа наук" построены методом исключения, то есть ни одна из рас не владеет всеми доступными видами изобретений и апгрейдов.



Великая и, возможно, китайская стена.

И все равно, выбор расы в AoE вовсе не проформа, а шаг с далеко идущими последствиями. Так, например, моя раса не умела строить катапульт, и в результате пришлось полностью менять всю тактику игры. Едем дальше. 28 наземных юнитов, от мужика с дубиной до боевых слонов и баллист, на самом деле не исчерпывают списка будущих армий. Их можно считать "базовыми" моделями, характеристики которых изменяются в зависимости от тех десятков апгрейдов, которые нам доступны. Таким образом, два, казалось бы, одинаковых со всех сторон легионера оказываются далеко неравнозначными фигурами на поле боя: один может быстрее двигаться, другой — сильнее бить, и результат баталии заранее предсказать почти невозможно. То же самое можно сказать о морском и речном флотах, используемых и для торговых операций, и для перевозки "десанта", и в качестве боевых единиц. Слава богу, что в первом веке нашей эры еще не изобрели ничего воздухоплавающего!

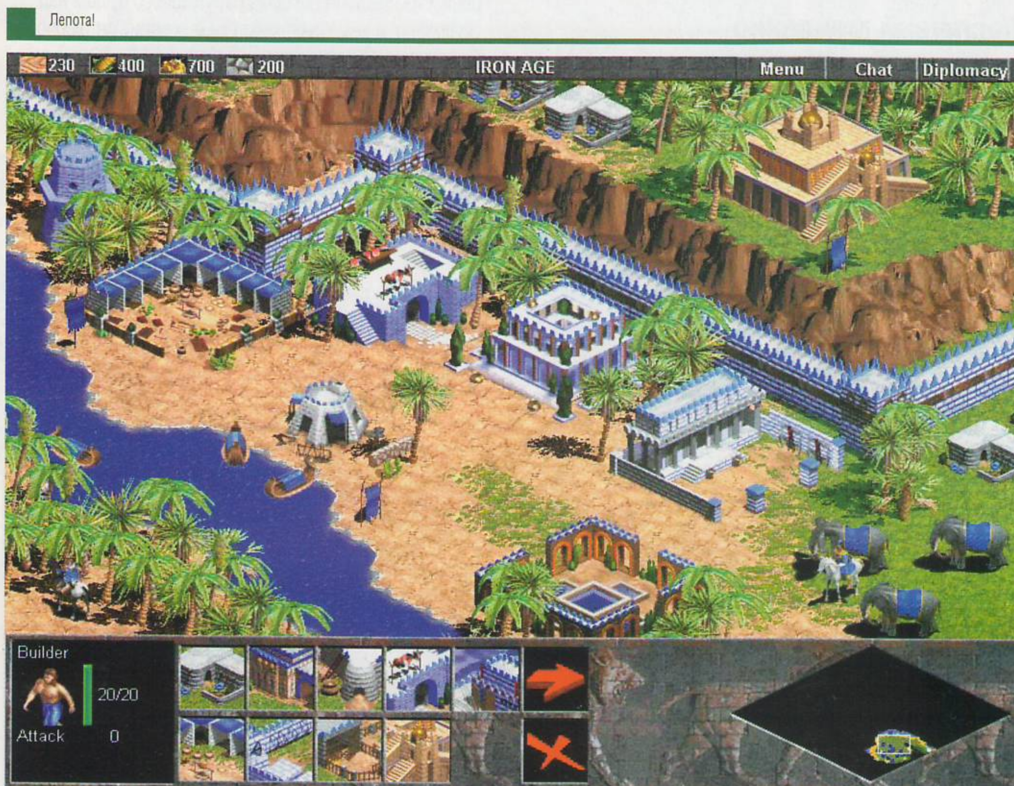
Что еще? Реальный рельеф учитывается при расчете зоны видимости. Дипломатические отношения позволяют заключать союзы и разделять с соперниками ресурсы. Неизбежное поражение можно отложить, став вассалом государства-поработителя и отстегивая ему дань...

Это меньше, чем WarCraft (исключение)

Возможно, кто-то будет разочарован, но разработчики ограничили количество юнитов с каждой стороны до 50 человек, включая крестьян. Мало? Мало. Зачем злые дяди так поступили, отнимая у нас возможность собрать армию катапульт эдак в 50 и пойти по миру, круша все живое?

Во-первых, именно поэтому. Идея состояла в том, чтобы заставить игроков искать другие тактические решения, кроме тотального подавления силой. При-

Лепота!



знаюсь, в процессе игры я порой натыкался на ограничение и ничего кроме раздражения не ощущал. Ломка стереотипов идет медленно, особенно, если ты обильно играл в KKnD!

Другая версия — системные требования. P60 (в качестве минимума) сегодня можно рассматривать как подарок, а 8 человек в multiplayer-режиме — тоже не шутка, поэтому какая из версий более соответствует действительности, сказать трудно (разработчики выдвигают сразу обе).

Никаких особенных достижений в области игрового интерфейса достигнуто тоже не было. Перемещение в группах, простейшие way point'ы и команда "стой на месте" — такова палитра командующего в Age of Empires. На практике этого оказывается достаточно, но...

Это умнее, чем WarCraft

Не знаю, как Билл Гейтс, лично с товарищем мульти-миллиардером не знаком, а работники Ensemble — открытые и приятные в общении люди. Половина команды Age of Empires под псевдонимами уже давно тусуется на одном из фэн-серверов игры. Главный программист проекта рассказывал интересные вещи. AI в AoE не использует "триггеров", как большинство real-time-стратегий. То есть поведение компьютерных армий в сценариях не прописывается заранее. В одной из последних игр, чье название рифмуется со словосочетанием "Модальная виоляция" (цитирую главного программера), возможен вариант, когда вы подкрадываетесь к отряду вражеской техники и уничтожаете его, не встретив никакого сопротивления. Мертвые машины ждут "сигнала-триггера", а он не сработал. В Age of Empires такой ситуации быть в принципе не может, AI играет по тем же правилам, что и человек. Убив вражеского скаута, вы на какое-то время отложите собственное обнаружение.

Известно, что девелоперы ненавидят "случайные" карты, потому что это значительно прибавляет им работы. Нормальный генератор местности — это половина проблемы. Самое сложное — без спасительных точечек-триггеров не каждый сможет создать у игрока ощущение, что перед ним конкурентоспособный противник, а не стадо баранов. Ensemble — может, и это уже доказано. Из пяти уровней сложности даже на самом легком выиграть не просто. Противник почти не атакует, но грамотно строит защиту и не оставляет вас в покое до самой своей кончины. Однажды я собрал достаточную (как мне казалось) армию из пехоты и лучников и отправился громить порядком зажравшихся на моих ресурсах недругов. Шесть или семь раз я повторял одну и ту же атаку, пытаясь добиться наилучшего результата, и каждый раз дело заканчивалось все хуже и хуже для меня! Враг, завидев атакующих, стремительно начинал строить защитные башни (а это весьма действенное средство против пришельцев), затем тут же "перескакивал" в новую эпоху и активно использовал все ее преимущества. Порушенные мною башни он сразу же пытался отстроить заново, а еще целые — чинил с помощью крестьян. Параллельно с этим несколько его диверсантов двинулись в сторону моего лагеря и перерезали почти всех моих крестьян. (Товарищи! Всегда защищайте фермы башнями!)

Забыл добавить, что игра шла на уровне "Easiest". Интересно, сколько минут я продержался бы на "Hardest"?..

Это вам никогда не надоест

Пара десятков миссий за обе стороны, возможно, редактор уровней для multiplayer и надежда на пакет дополнительных заданий к Рождеству. Так до недавней поры выглядел стандартный набор услуг в области RTS-игр. Очевидно, что наиболее прогрессивной части игроков, а теперь и разработчиков, такой подход осточертел. Каждый ищет свои пути развития игры, и Ensemble тоже есть что предложить.

Итак, четыре кампании, в каждой миссий по десять или больше — это для затравки. Миссии любой кампании объединены общим сюжетом и построены по принципу "от простого к сложному". Поэтому я рекомендую всем начать именно с них — так вы быстрее ознакомитесь с игровым интерфейсом и почувствуете себя готовыми к новым, более сложным испытаниям.

Следующая остановка — random map. До восьми игроков, размер карты, характер рельефа, начальные условия — все это устанавливается перед стартом. Само по себе наличие "случайных" миссий означает практически бесконечную играбельность, если, конечно, игра интересная, но создатели этим не ограничились. Введен еще и режим одиночной игры DeathMatch. Специфика этого режима в том, что игрокам (а их и здесь может быть до восьми) с самого начала предоставляются почти неограниченные ресурсы. Здесь у вас не должна болеть голова о том, как уберечь сборщиков ягод от диких зверей. Возможно, найдутся люди, которым экономическая часть игры вообще покажется скучной. В AoE победителем окажется самый скоростной игрок, обогнавший остальных в историческом развитии.



На ранних этапах игры вам приходится добывать себе пропитание охотой и сбором лесных кореньев.

Ну а раз мы заговорили о DeathMatch'е, пришло время упомянуть multiplayer. Разумеется, в Age of Empires поддерживаются все возможные соединения по модему, локальной сети или через Интернет. Несколько десятков готовых карт различного размера, ждут от 2 до 8 страждущих сразиться в режиме online. Игра в командах, естественная вещь в битвах с таким большим количеством участников, получит здесь еще одну интересную опцию. Помимо разделения ресурсов и зоны видимости, игроки смогут вдвоем играть за одну и ту же расу! То есть один, например, заведует хозяйством, а другой — ходит в далекие походы.

Для подготовки новых уровней разработчики отдают в наше распоряжение прекрасный редактор. Он, кстати, умеет гораздо больше, нежели просто рисовать новые карты для multiplayer. С помощью редактора мы сможем создавать миссии для одиночной игры и объединять их в кампанию! Для каждой миссии есть возможность тонко настроить условия победы для любого игрока, причем это не только "убить всех" или "захватить флаг". Тридцать различных условий (среди которых требования набрать определенное количество очков, открыть какой-то процент территории или даже построить чудо света) можно комбинировать в логические цепочки. Для каждого электронного соперника указываются: его характер (от пассивного до агрессивного через несколько градаций), стратегия (определяющая стиль развития в целом) и принцип организации города.

Чтобы окончательно свести вас с ума, упомяну о возможности включать в самодельные кампании avi'шники собственного изготовления. Таким образом, самопальные кампании НИЧЕМ не будут отличаться от четырех разработанных, а потому уже в скором времени следует ожидать появления очередных произведений искусства от народных умельцев.

Это красивее...

Графика Age of Empires заслуживает поэмы. Но в стихах я слаб, а потому изучайте картинки. Тому, что игра так радует глаз, мы обязаны только художникам-аниматорам. В техническом плане графический engine устарел безнадежно и совершенно не конкурирует с "движком" того же Total Annihilation. Однако аниматорам удалось вытащить игрушку. Именно аниматорам, потому что любой объект в игре находится в постоянном движении. Несмотря на небольшой размер юнитов, их движения выглядят естественно даже в разрешении 1024x768. Иногда ловишь себя на том, что хочется просто остановиться и смотреть на жизнь своего города и его окрестностей. Иногда удается создать уникальные по красоте архитектурные композиции, хотя правильней руководствоваться более утилитарными принципами: между строениями лучше оставлять проходы пошире, фермы предпочтительней возводить поближе к Granary, а склады — к источникам ресурсов. Недостатки технологии становятся заметны во время боя — неуклюжие рисованные копья баллист летят под любым углом, кроме "нужного". Диссонанс между роскошными строениями, рассчитанными в 3DS, и плоским огнем тоже оскорбляет вкус. Хотя это, скорее, придирки, хочется, чтобы в такой прекрасной игре на высоте было все...

Ну что, убедил?

Надеюсь, что да. Важно, чтобы вы поняли — эта игра придется по душе даже тем, кто раньше не обращал внимания на RTS. Кому-то понравится сходство с любимой "Цивилизацией", кто-то откроет в себе архитекторскую жилку и примется возводить город-сад. Age of Empires гораздо разнообразнее любой игры в своей жанре, но при этом не сложнее их.

Возвращаясь к тому, с чего мы начали, — в этой игре вовсе необязательно, чтобы на первом месте стояла технология. То, что заставляет нас еще и еще раз возвращаться к полюбившимся названиям, на самом деле не поддается положительному описанию. Это вопрос сочетания, и здесь каждый ищет свой рецепт. Дедушка Мейер нашел "сидмейеровский". Братья Голлоп, авторы X-COM, сделали свое открытие. Возможно, сейчас это удалось и Брюсу Шелли. Подождите минуту... Выходит, Билл Гейтс тоже в курсе?..



Age of Empires

Ensemble Studios • Microsoft

Рейтинги

Графика	91%
Звук	95%
Сюжет	98%
Интересность	97%

Системные требования

Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM (для просмотра видеовставок — 4-скоростной), SVGA 1 Мбайт, 80 Мбайт (+ 50 Мбайт под своп-файл) на HDD, Windows 95


ЭРА REALTIME

Олег Хажинский

Аннигилирован по собственному желанию

"Хочу это", — сказал Гамлет, указывая пальцем на большую, в целый разворот, рекламу *Total Annihilation* в одном из буржуйских журналов. На постере куда-то ползли бесстыдно трехмерные танки, волнующе выпучивались холмы и загадочно темнели лощины. Небольшие стрелочки с подписями для особенно непонятливых поясняли, чему конкретно следует поражаться в данном случае. Стрелочек было много. "Все хотят", — апатично воскликнули окружающие Гамлета люди. Прошло время, и то, что раньше было правом немногих, стало достоянием всех. Картинка на постере ожила, стрелочки отпали, как ненужные костыли, и волна Тотальной Аннигиляции прокатилась по всему миру. Редакция .EXE не стала исключением.

Они вывели формулу человеческой души. Они научились записывать ее на электронный носитель и помещать в железное тело машины. CORE подарили людям бессмертие, но не всем этот подарок пришелся по вкусу. Война продолжалась четыре тысячи лет. Ученые ARM одели своих воинов в бронекостюмы и научились клонировать пополнение. Внутри боевых роботов CORE сыпали искрами электронные души бывших людей. Противоборство поставило обе стороны на грань исчезновения, и теперь лишь горстки некогда огромных армий продолжают бессмысленную борьбу. 25 миссий отделяют нас от полного уничтожения ненавистного противника.

Для тех, кто не в курсе, — мы играем в Total Annihilation, игру, которая, по многим оценкам, должна стать лучшей real-time-стратегией 1997 года.

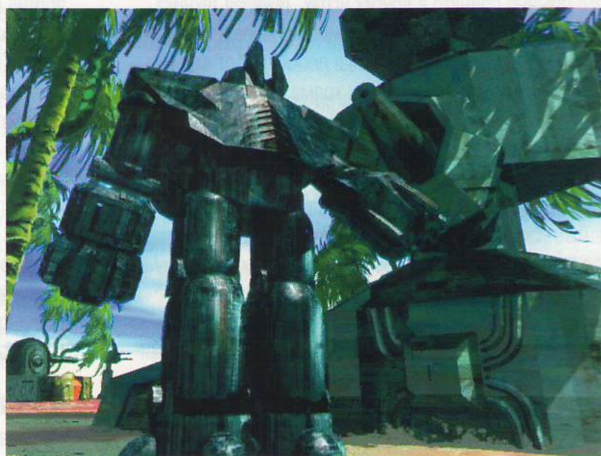
Степень свободы

Самое интересное, что про TA все было известно заранее. Была новость, было превью в позапрошлом номере — и все равно легкий шок от первого знакомства гарантирован. Все так, как и прежде, — и не так. Кажется, будто изображение на экране получило еще одну степень свободы, ожило, стало ВЫПУКЛЫМ. Это не обман зрения, не самовнушение. Впервые в истории жанра RTS мы получили игру с полностью трехмерными действующими лицами — техникой и строениями.

До сего момента в любой игре, гордо носящей ярлык "C&C-клон", все было плоским, как стол: плоские танки, нарисованные под разными углами, неуклюже ползли



по нарисованной местности, объезжая несуществующий горный кряж. Ловкий обман зрения, взятый на вооружение еще во времена C&C, с успехом дублировался от игры к игре, со временем становясь все искуснее. Создатели Dark Reign объявили о "подлинно трехмерном рельефе", и в каком-то смысле это действительно правда. Но взгляните на их солдат, технику и строения — они остались плоскими, причем графика могла бы быть много лучше. Глядя на отряд марширующих по пересеченной



местности роботов из TA, хочется крикнуть "Верю!", настолько это достоверно выглядит. Там, где раньше разработчикам приходилось готовить огромный запас графических изображений юнита во всех возможных положениях, с учетом стрельбы, с учетом повреждений и прочая, прочая, прочая, сейчас достаточно описать модель поведения робота на специальном языке. Техника движется потрясающе плавно, покачиваясь в такт малейшему изменению рельефа. Появилось множество деталей: танк вращает башню независимо от направления движения, жерла орудий поднимаются и опускаются, а при выстреле откатываются назад...

Теперь представьте, что подобной же индивидуальностью обладает каждый юнит в игре и добавьте к этой картине сыплющиеся отовсюду осколки, дым, пожары, и вы поймете, почему я выбрал такой восторженный тон для описания графики в игре. Такого мы еще не видели, это точно!

Рельеф

Изменения, приключившиеся с рельефом, на первый взгляд, менее революционны. По словам разработчи-

ков из CaveDog, первоначально предполагалось сделать плавающую камеру, позволяющую игрокам самим определять, под каким ракурсом наблюдать происходящее. Однако первые эксперименты показали, что современная вычислительная техника еще не готова к таким рекордам, и решено было "зафиксировать" камеру под одним углом. То, что получилось, напоминает заранее рассчитанную в 3DS поверхность. Красиво, но немного "безжизненно", особенно навсегда застывшая рябь на поверхности воды. Размер некоторых multiplayer-карт достигает 15-18 Мбайт, и вам потребуется 32 мегабайта оперативной памяти, чтобы поиграть на них. Редактор уровней для TA пока не доступен для широкой общественности, и я сомневаюсь, что он вообще когда-либо появится — слишком уж сложный и разнообразный рельеф встречается в готовых картах. Похоже, "девяти уровней высоты" Dark Reign не хватит, чтобы отобразить поле боя TA во всей красе. Здесь вы найдете и покатые пригорки, и почти отвесные стены, каменистые ущелья и плато, острова, мели — трудно себе представить, как все это создавалось. Разумеется, что зона видимости каждого юнита в игре рассчитывается с учетом рельефа и даже растительности. Умело сокрытый "рояль в кустах" может наделать немало шума, стоит лишь опасаться лесных пожаров, которые в TA не редкость.



Берегите лес!

Занимательная физика

Однако 3D меняет не только внешний вид игры, другим становится и ее содержание. Изучив характеристики юнитов, вы обнаружите среди них несколько необычных — ускорение, угловая скорость поворота. К чему все это? Оказывается, в TA поведение юнитов рассчитывается по более точным физическим законам, чем это обычно принято в других играх. Тяжелая техника ведет себя неуклюже — медленно набирает скорость, натужно лезет в гору. Если ваш легкий робот стремительно взобрался на верхушку холма, это вовсе не значит, что его примеру последует и гаубица — двигатели могут просто "не потянуть" такую махину. Кстати, если вы спешите доставить отряд в определенное место, не давайте ему останавливаться — постоянно тормозя и вновь ускоряясь, он попадет в точку назначения гораздо позже. Скорость истребителя так высока, что ему приходится большую часть времени проводить в боевых разворотах — и это очень похоже на правду. Лазерное и ракетное оружие малоэффективно на холмистой местности, зато артиллерия прекрасно поражает цели даже вне прямой видимости, из-за холма. Поднявшись на гору, вы значительно увеличите зону видимости, но и, разумеется, откроете себя противнику.

Особенно эффектно выглядят попытки осады высокой горы: атакующие силы здорово теряют темп, пытаясь одолеть преграду, а некоторые вообще не в силах забраться на нее. Построив несколько башен с лазерными или ракетными установками, вы можете обороняться очень долго. Долго, но не бесконечно, потому что баланс сил в TA таков, что против "любого лома" опытный игрок найдет "свой прием". Пресловутая "танковая атака", дырка в балансе Red Alert, в TA не сработает: простейшие лазерные установки (LLT) стоят здесь очень дешево, и построение эффективной обороны против непрошеной оравы танков — дело пяти минут.

Высота тактически выигрышна. Туда трудно попасть...



Уже сейчас за каждую из воюющих сторон выступают около 70 единиц боевой техники и сооружений. Каждый танк, робот, корабль или летающий аппарат имеет как сильные, так слабые стороны. Я не могу сказать вам: стройте только такой-то танк, и победа у вас в кармане. Все зависит от того, на какой территории вы играете и какова тактика вашего соперника. Игра создавалась около двух лет, и разработчики вряд ли стремились к тому, чтобы все их усилия пошли прахом из-за тинейджера Билла, который найдет средство побеждать всех и вся дюжиной Голиафов. Впрочем, один безобразно несбалансированный герой в игре все-таки есть. Это вы сами.

Командир

Не удивляетесь, в TA есть главный герой, управляемый игроком, Commander, а по-нашему — Командир. Командир играет две роли — карательную и хозяйственную. На первых порах именно он занимается строительством и добычей ресурсов. Кроме того, его мощное оружие, D-Gun, способно уничтожить практически любой объект в игре с первого выстрела. Расплачиваться за роскошь, правда, придется всей стране: D-Gun питается от электросети базы и отнимает сразу 350-400 единиц энергии. С виду Командир весьма неказист — робот средних размеров, однако лишившись его, мы сразу же потерпим поражение.

Присутствие такого супергероя ставит игрока в еще более сложное положение. Ему и так приходится гадать, какой из многих десятков юнитов больше подойдет для решения нужной задачи, а тут еще появляется возможность взять эдакого "Рэмбо" и двинуть на врага в лоб, круша всех подряд. Должен сразу предупредить, что непобедимость Командира — штука обоюдоострая. Встретившись нос к носу с десятком ракетниц, вы и моргнуть не успеете, как под аккомпанемент многочисленных взрывов на экране появится надпись "Defeat". С развитием необходимость в Командире становится меньше. Строительством и сбором ресурсов занимаются его помощники — Конструкторы. Наладив экономику армии, Командир может помогать в бою или на стройке, валить лес, захватывать здания, короче лезть во все дыры. На то он и начальник.

Экономика армии

Ребятам из CaveDog удалось счастливым образом избежать введения института "харвестеров". Металл и энергия — единственные ресурсы в игре, и все постройки требуют их в определенном сочетании. Месторождения металла разбросаны по карте, что подсказывает: возводить Metal Extactor'ы будем на их территории. Кроме того, хорошую прибавку в металлические закрома родины дает банальный сбор металлолома. Искореженная техника в TA никуда не исчезает, а продолжает ржаветь, напоминая о былых боях, закрывая между прочим обзор и проезд. Любой Конструктор или сам Командир в состоянии расчистить эти завалы, а заодно добыть немало ценного сырья.

Энергия в игре берется чуть ли не из воздуха. Термальные, солнечные, ветряные, приливные электростанции — боюсь, список этот не полон. Если вдруг вы попали на высушенную планету, где всегда царит мрак и нет ветра, попробуйте рубить деревья — это поможет.

Для производства техники в игре потребуются заводы — отдельно для роботов, отдельно для танков, для кораблей и т.д. Никуда не делись и привычные "апгрейды", но здесь они реализованы хитрее, развитие идет по цепочке "завод — конструктор — продвинутый завод — продвинутый конструктор". Возможно, вас удивит присутствие такого количества рабочего люда в игре — вы встретите даже "самолето-конструкторов". Строительство, особенно сложных агрегатов, занимает немало времени, а если к тому же у вас намечаются перебои с поставкой необходимого сырья, может затянуться навсегда. Работники заводов так любезны, что готовы направлять свежеиспеченную технику в указанное нами место. В результате исчезают эти неэстетичные "завалы" новобранцев на территории базы (правда, они возникают в другом месте, но это не так важно).

Интерфейс

Хирург работает скальпелем, а игрок — мышью. От того, насколько удобно разложены инструменты у хирурга, зависит жизнь больного. От продуманности игрового интерфейса в RTS зависит наша жизнь. Годами наработанные стандарты в области управления, естественно, используются и в TA. Выбор группы юнитов рамкой, закрепление за отрядом "горячей клавиши" — это стандарт. Но кроме этого "джентльменского" набора в TA есть множество новых инструментов, которые при ближайшем рассмотрении оказываются чрезвычайно удобными.

Во-первых, стек команд. Команды, отдаваемые по нажатой кнопке "Shift", попадают в стек и остаются в памяти подчиненного. Допустим, вы выбрали Конструктора: построить две солнечные станции, один Metal Extractor, собрать металлолом в округе, а затем начать патрулирование территории по следующему маршруту... Процесс отдания команд занял несколько секунд, и теперь ваш Конструктор начнет действовать совершенно автономно по вашей же программе. Согласитесь, какое изящное решение! Кстати, если вас раздражает необходимость самому возиться со сбором металлолома и рубкой деревьев, знайте — это вовсе не обязательно! Конструкторы в режиме патрулирования с включенной командой "Reclaim" сами останавливаются около построек, требующих ремонта, собирают железо и рубят лес. Хорошей идеей будет оставить одного Конструктора бродящим в окрестностях базы — для поддержания чистоты и порядка.

Во-вторых, задание модели поведения подчиненных. В отличие от Dark Reign, в котором разнообразие всевозможных опций поначалу вызывает испуг, здесь все проще. Три режима движения и три режима огня в состоянии описать практически любое требование к юниту — от "стой на месте и молчи" до "преследуй все, что движется". Передвижение по "Shift'у" заставит ваших подчиненных держать строй.



Создатели отказались от мультфильмов перед каждой миссией, заменив их отеческим внушением и красочной панорамой.

В-третьих, интеллектуальный курсор. В TA многие вещи можно сделать, не прибегая к меню и "горячим клавишам", просто с помощью мыши. Помочь Командиром Конструктору, назначить охрану, сбегать за металлоломом — все эти вещи делаются моментально, на интуитивном уровне.

К недостаткам можно отнести отсутствие быстрого скроллинга по нажатой правой клавише (точнее, он работает, но только на мини-карте) и необходимость вызывать записанные отряды по "Alt'у". Во всем остальном интерфейс оставляет прекрасное впечатление и даже напоминает автору этих строк UNIX, в котором простыми средствами достигаются широчайшие возможности.

Трудно даже на "Easy"

Три уровня сложности, предусмотренные в игре, поменять можно в любой момент, даже в процессе кампании. Боюсь, многие из вас, самонадеянно выставившие "Hard", после первой пары миссий поспешат переключить сложность на "Easy" — электронный соперник веников явно не вяжет. Перед атакой AI сначала собирает силы и нападает группой, под прикрытием. Почувствовав, что запахло жареным, отводит силы. Обороняя собственно базу, ожидайте массированных атак с танками впереди, под прикрытием ракетниц и тяжелой артиллерии на задней линии. Бомбардировщики в первую очередь уничтожают солнечные батареи и шахты, оставляя вас без ресурсов. Что мне нравится в игре — миссии при всей своей сложности вовсе не являются невыполнимыми. Каждый раз это новая задача, и заведомо известно, что она имеет решение, на любом уровне сложности. Надо лишь отыскать ключик.

Multiplayer

Когда-то multiplayer был довеском, "бонусом" к игре. Сейчас популярность многопользовательских RTS настолько высока, что, уверен, найдется немало людей, которые просто проигнорируют 50 полагающихся по сюжету миссий. Разве можно тратить время на всякую ерунду, когда ваши заклятые друзья уже вовсю оттачивают multiplayer-тактику на просторах Интернета?

К великому сожалению, ни GT Interactive, ни CaveDog не отважились создать выделенный игровой сервер, как это сделали Activision или Blizzard. Игрокам предлагается воспользоваться услугами третьих служб, среди которых TEN, Kali, M-Player, Wireplay. TA поставляется на двух CD, один из которых содержит только 50 сюжетных миссий, а другой — только multiplayer и Skirmish-версию. До 10 человек по локальной сети и до 4 человек через Интернет смогут одновременно участвовать в действии — при условии, что у них достаточно мощные компьютеры. Надеюсь, вы догадываетесь, что расчет 200 полигональных моделей (а именно таков потолок в TA) одновременно может занять некоторое время. Плюс эффекты, тени, взрывы и прочее, разрешения до 1280x1024 — все это требует ресурсов. Минимальные требования для игры вдесятером — P166 и 48 Мбайт, а о рекомендуемой конфигурации разработчики скромно умалчивают. Да! Поклонники поколотить друг друга по модему! 28800 — это минимум. С другой стороны, первые отзывы от побывавших на многопользовательском поле брани полны оптимизма и зовут за собой. Так что, возможно, стоит потратить еще "пару баксов" на апгрейд и слиться с мировым сообществом?

Те же, кто пока не готов слиться, наверняка найдут себе отдушину в лице Skirmish. До трех электронных соперников и куча multiplayer-карт всех цветов и размеров. Среди них встречаются по-настоящему гигантские карты, только загрузка которых занимает минут пять. Представляете, сколько потребуется времени, чтобы одолеть на ней соперников? Кстати, первый и довольно серьезный баг TA уже замечен и на момент выхода журнала в свет должен быть исправлен — ищите патч. Электронные Командиры ведут себя чрезмерно легкомысленно, уходят в лес без охраны и частенько напарываются на вражескую базу. А вы знаете, что бывает, когда два Командира стреляют друг в друга из дезинтеграторов? Двумя игроками меньше, вот так-то.

Тотальный аннигилянт

По роду своей деятельности, я *вынужден, имею счастливую возможность* (ненужное зачеркнуть) играть во все стратегические игры, которые озаряют мир своим присутствием. Некоторым из них лучше бы не появляться никогда, других же я сам готов помогать побыстрее вытягивать на свет божий. Total Annihilation



Битвы на море отнимают у игроков немало времени.

относится к последнему типу игр. Жизнь сейчас пошла сложная — разработчики будто бы сговорились убить нас, поклонников стратегий. Игры выходят одна за другой, и, что страшнее, все они хорошие или очень хорошие. Проблема выбора не на шутку одолевает нас, но вместо того чтобы спорить и приводить аргументы "за" и "против", надо лишь расслабиться и понять, чему мы отдаем предпочтение. Я сейчас буду играть в Total Annihilation. На том и порешим.

P.S. Граждане, обогащенные доступом в Интернет, могут посетить фирменный сайт TA (http://www.totalannihilation.com/), где кроме всего прочего вскорости будут выложены новые multiplayer-карты и юниты.

P.P.S. Слабые духом читеры, внимайте секретным кодам! "Enter", затем "+", затем:

ATM *— 1000 единиц металла и энергии*
DITHER *— эксперименты с линией видимости (по-моему, ерунда)*
DOUBLESHOT *— двукратное усиление любого оружия*
NOWISEE *— открытие всей карты и отключение fog of war*
RADAR *— радар охватывает всю территорию*
SING *— роботы перестают скрипеть в ответ на наши команды*
CONTROL x *— меняемся сторонами в Skirmish, x — номер игрока (от 0 до 3)*
Кстати, почти все коды работают только в Skirmish и Multiplayer (если они разрешены).

P.P.P.S. А вот этот код прислал сам Крис Тейлор! С его помощью вы сможете переходить в любую миссию по вашему выбору. Итак, после загрузки игры, выберите режим "Single Player", затем наберите ***DRDEATH*** (регистр не важен). После этого вы обнаружите логотип-"косточку", между пунктами меню "Load Game" и "Previous Menu". Кликнув мышью на логотипе, получите возможность выбрать любую миссию — даже если вы еще не дошли до нее!



Total Annihilation

CaveDog Entertainment • GT Interactive

Рейтинги

Графика	97%
Звук	92%
Сюжет	90%
Интересность	97%

Системные требования

Pentium 100 (лучше 133), 16 Мбайт RAM (лучше 24), 40 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, DirectX 5.0

Игра предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 232-6952.

Темные Рейнеры против Тотальных Аннигилянтов: мы что-нибудь придумаем!

Авторы Dark Reign и Total Annihilation о своих играх, друг о друге, о будущем RTS-жанра...

Монтекки и Капулетти. *Dark Reign* и *Total Annihilation*. Эти две достойнейшие игры, обе — обладательницы "Нашего выбора", вышли почти одновременно, поставив игроков перед проблемой выбора. "Что купить?" — виртуально вопрошают растерявшиеся стратегоманы по всему миру. "И то и другое", — резонно отвечают им спецы. "А во что играть первым?" — не унимаются все еще растерянные... В самом деле — во что?.. Незримая война "кто первее" началась еще до выхода обеих игр, а после релизов выплеснулась на улицы. Мнения самые разные, копий сломано бессчетно, и победитель пока не определился. Желая как-то поучаствовать в размахивании флагами и бросании себя на баррикады, мы задумали хитрую вещь, неплохо, на наш взгляд, вписывающуюся в нынешнюю "тему" номера: а давайте-ка вызовем на разговор обоих участников "конфликта" и зададим им одинаковые вопросы. Интересно, что они, авторы двух самых ярких стратегий реального времени, ответят. Мы, кстати, люди мирные и, как Швейцария, сохраняем нейтралитет. Умный человек поймет: кто бы ни одержал победу, он заслужит ее. Тем более что в "войне игр" всегда побеждает третья сторона — мы с вами, игроки.
Итак, вот что вышло из этой затеи...

С о стороны Dark Reign, то есть Activision и Auran на наши вопросы отвечает **Джош РЕЗНИК (Josh Resnick)**, непосредственный участник проекта Dark Reign, ведущий дизайнер Actitvision. С Джошем наши девчонки познакомились в Лондоне, на ESTC. Он был чрезвычайно рад знакомству с русскими журналистками и всячески зазывал их посетить свой стенд и рассказать об игре. Однако в силу абсолютного равнодушия любимых квестоманок к стратегическим играм вообще и к RTS в частности, приглашение было вежливо отклонено. Разговор о Dark Reign с его дизайнером продолжился уже виртуально.

Продюсер Total Annihilation со стороны CaveDog — **Рон ГИЛБЕРТ (Ron Gilbert)**, "глыба" игрового мира, которому мы должны быть благодарны за Monkey Island I и II. Второй наш TA-собеседник, человек, который задумал и создал игру, — **Крис ТЕЙЛОР (Chris Taylor)**, личность сегодня чрезвычайно популярная, если не сказать модная. Его e-mail начинается с christ@..., и это заставляет многих рассуждать о Втором Пришествии. Крис занимался программированием игр порядка 10 лет, и, возможно, вы играли в его супероригинальный 4D Boxing. Перед TA Крис занимался симулятором бейсбола. "Я портировал его на 3DO, и это была ужасно скучная работа", — говорит Тейлор. Последние 18 месяцев жизни дизайнера Total Annihilation скучными не назовешь. "Месяц назад я столкнулся с Джошем Резником из Activision (как тесен мир! — **О.Х.**), и Джош признался мне, что в проекте Dark Reign моей работой занимаются три человека. И тогда я понял, почему мой рабочий день длится по 12-14 часов..." Что ж, сейчас, наверное, у Криса Тейлора стало больше свободного времени, и потому он согласился ответить на вопросы нашего журнала.

Да, и еще одно, чисто техническое замечание: чтобы не путать вас аббревиатурами наших собеседников, мы обозначим их просто — Dark Reign и Total Annihilation. Идет?



Game.EXE. Когда впервые вас посетила мысль сделать эту игру?

Dark Reign: У нас здесь собралась тусовка профессиональных охотников до стратегических игр, которым нравились WarCraft и C&C, но мы понимали, что в этом жанре можно сделать гораздо больше. В частности, нам всегда хотелось, чтобы в игре было больше настроек, вещей, которые можно было бы поменять самому. Когда около года назад Auran показали нам свой Tactic Engine, мы поняли, что нашли требуемый аппарат для создания подобной игры — полностью открытой и изменяемой.

Total Annihilation: Мне всегда нравились военные игры и особенно — первая стратегическая игра в реальном времени, сделанная Westwood, — Dune 2. Когда Westwood наконец выпустили продолжение, Command & Conquer, я понял, что должен совершить что-нибудь подобное, но, разумеется, свое. Однако все это обязательно должно быть в 3D, потому что в настоящих сражениях рельеф местности очень сильно влияет на тактику ведения боя.



.EXE: Почему вы выбрали именно RTS-жанр? Так много уже сделано, такая конкуренция...

DR: Tactic Engine позволил нам перейти на новый уровень. WarCraft II, Red Alert и подобные им игры по-прежнему оставляют желать много лучшего. Большинство современных RTS-игр развивают лишь одно или два интересных, новых направления, в то время как мы просто взяли целый жанр и переместили его вперед. Настраиваемый AI

Вызывающая трехмерность TA...



юнитов, мощный редактор миссий (Construction Kit), настоящий рельеф и честный расчет поля зрения — все это есть в Dark Reign.

TA: Мне не впервой участвовать в соревнованиях. На момент, когда я приступил к созданию Triple Play Baseball для Electronic Arts, в мире насчитывалось 18 различных симуляторов бейсбола. И, знаете, я не из тех, кого небольшой элемент соревнования заставляет замереть и впасть в ступор. На самом деле, это только подстегивает нас к тому, чтобы сделать игру еще лучше.



.EXE: Чем вы руководствовались, создавая игру? Что, по-вашему, должно лежать в основе хорошей стратегической игры?

DR: Разрабатывая игру, мы в первую очередь пытались предоставить игроку максимум свободы. Управление поведением и движением юнитов, даже создание своей игры с помощью Construction Kit — это доступно всем. Мы хотели дать нашим игрокам возможность, которой у них не было в прежних RTS, — возможность "лепить" игру под себя, настраивать ее, согласно собственным предпочтениям и наклонностям. В Dark Reign вы столь же игрок, сколь и дизайнер. Кроме того, мы уделили немало внимания разработке multiplayer-части игры, и то, что мы сейчас наблюдаем в Интернете, можно назвать настоящей сенсацией в области онлайновых игр.

TA: Мы хотели учесть все детали и создать целую гору различных юнитов. Кроме того, я мечтал сделать игру, напоминающую дорогостоящий голливудский блокбастер. Я хотел поместить игроков в центр самой великой битвы, которая когда-либо разворачивалась на экранах их мониторов...

.EXE: Что вы сделали, чтобы достичь оптимального баланса сил в игре? Сколько часов было потрачено на бета-тестинг?

DR: Не часов — месяцев! Мы очень внимательно анализировали отчеты наших тестеров. Когда вы погружаетесь в процесс разработки игры, легко потерять чувство перспективы. Мнение тестовых команд заставило нас сделать некоторые важные изменения в финальной версии игры, и мы чувствуем, что представляем на суд игроков полностью отлаженный, "отполированный до блеска" продукт. Игровой баланс — еще одна зона повышенного внимания с нашей стороны. Мы пытались добиться того, чтобы наши игровые персонажи не только были хорошо сбалансированы и дополняли друг друга, но и вписывались в общую сюжетную линию, имели свои корни в Sci-Fi-вселенной, которую мы придумали. Мы потратили массу сил на планирование, и еще больше на тесты, однако теперь полностью уверены в том, что игра не превратится в очередное упражнение по клепанию танков (прозрачный намек на tank rush в Red Alert. — **O.X.**).

TA: Единственный способ по-настоящему сбалансировать игру — это играть в нее. Мы провели долгие часы, играя в TA. Порой настолько заигрывались, что приходилось заставлять себя возвращаться к работе. В последние три месяца разработки 25 человек были заняты только тем, что играли в Total Annihilation.



...против нарочитой гибкости DR.

.EXE: В каком направлении игра будет развиваться? Открытый интерфейс, позволяющий создавать новые юниты, новые сценарии и даже новые кампании со своим сюжетом, — это здорово, действительно здорово. Но не кажется ли вам, что здесь есть опасность, что процесс выйдет из-под контроля, станет неуправляемым, и игра разбалансируется?

DR: Хороший вопрос. Это действительно может стать проблемой. Однако мы оптимистично смотрим в будущее. Нам кажется, это возможно — развивать историю и игровую вселенную Dark Reign и при этом сохранить верность игровому балансу. Особенно нас радуют возможности, открывшиеся в области многопользовательских игр в Интернете. Мы очень хотим превратить Dark Reign из обычной игры в виртуальную вселенную, в которой вы могли бы плодотворно взаимодействовать с другими игроками.

TA: Мы планируем выкладывать новые юниты на наш сайт (www.cavedog.com) еженедельно, начиная с 31 октября. Конечно, мы провели немало времени в раздумьях о том, как появление новых единиц и карт повлияет на игровой баланс. В любом деле, когда вы создаете что-то свежее, начинаете экспериментировать с новыми идеями, вы идете на риск. Мы встроили специальную функцию в игру, позволяющую игрокам отключать новые юниты в случае, если им кажется, что они нарушают баланс.

Вопросы вне очереди

Эти вопросы, ни тот, ни другой, задать ребятам из CaveDog мы не могли. А узнать мнение авторов Dark Reign хотелось...

.EXE: Почему вы решили открыть Tactic Engine для всеобщего доступа?

DR: В этом состояла вся идея! Мы хотели дать людям возможность развивать игровой мир, придавать ему индивидуальные очертания, а значит, продлить жизнь игры на как можно более долгий срок.

.EXE: Не кажется ли вам, что графика в игре выглядит уже устаревшей?

DR: Хотя мы никогда не стремились перегружать игроков визуальными эффектами, тем не менее получено множество похвальных отзывов (из совершенно различных источников) о нашей графике. Честно говоря, мне любопытно, какой элемент графического оформления, на ваш взгляд, выглядит устаревшим. (Хм-м. Как бы это сказать повежливее... — **O.X.**)

.EXE: Ваш ближайший конкурент — TA/DR (*ненужное зачеркнуть*). В чем вы видите сильные и слабые стороны этой игры?

DR: TA — очень впечатляющее творение, и его 3D-персонажи, рассчитываемые в реальном времени, придают игре весьма любопытный вид. Мы знаем, что большинство жалоб в адрес TA касались "одинаковости" юнитов в игре, низкой скорости игры и проблем с балансом сил (некоторые люди рассказывали мне, что воздушные силы в TA чрезмерно "круты"). Кроме того, у них нет редактора миссий и возможности играть в Интернете бесплатно. Что еще... Проблема поддержания баланса сил с неограниченным набором юнитов выглядит устрашающей, если не неразрешимой...

TA: Хм-м, трудный вопрос... Я думаю, Dark Reign — это отличная игра, и я никогда не буду говорить о ее недостатках, независимо от того, что я вижу на самом деле. Но есть вопрос, который действительно стоит задать: "Что ВЫ и что остальные игроки во всем мире думают об этом?" Вот на это мне действительно было бы интересно получить ответ.

.EXE: Что дальше? Будущее C&C-клонов? Будущее стратегического жанра вообще? Нам интересно ваше мнение.

DR: Выход таких игр, как Dark Reign и Total Annihilation, кажется, поставил точку на C&C-клонах. Ни один серьезный разработчик сегодня не станет говорить о создании "C&C-клона". Наша сторона приложила немало сил, чтобы сдвинуть наконец весь жанр за эту грань. Что дальше? Новые игры, обязательно многопользовательские, поиск новых границ, открытие новых путей. Мы что-нибудь придумаем!

TA: Я думаю, нас ждет удивительное будущее. Мы раздвинули границы жанра и "вгрызаемся" сейчас в совершенно новые области — огромные игровые миры, большое количество игроков в multiplayer-играх, корректные физические модели юнитов и качественный рендеринг окружающего пространства. На мой взгляд, на данный момент игровой интерфейс незаслуженно обделен вниманием, и в будущем большой шаг будет сделан именно в этой области. Что касается наших планов: наверняка мы улучшим игру в направлениях, о которых я сказал чуть раньше. С технической стороны — ждите от нас поддержки аппаратной 3D- и 2D-акселерации. Мы продолжим расширять игру практически во всех областях, и в немалой степени ее будущий образ зависит от вас — простых игроков. На самом деле мы очень внимательно прислушиваемся ко всем поступающим откликам и пожеланиям и собираемся сделать следующую игру такой, какой ее хотят видеть пользователи. Так что мы действительно работаем на них.

Интервью вел **Олег Хажинский**.

Шахматы по-польски:

или убей или умри

Продюсеру стратегии Reflux нравится полное 3D и море gameplay'я

Возможно, поклонники "одноразовых" игр знакомы с творчеством польской команды разработчиков Metropolis (на счету которой, впрочем, не только игры-однодневки, но и два квеста — Mystery of the Statue и Teenagent). Весной 1997 году фирма решила сделать приятное любителям классических аркад и выпустила Katharsis, очень красивую, но столь же традиционную стрелялку на подводные темы. Сегодня в кладовых плодовитых польских программеров находятся аж четыре одновременно разрабатываемых проекта — два квеста, RPG и стратегия в реальном времени. Само собой, разговор ниже пойдет о последнем продукте.

Бороздя просторы Интернета на своем мощном 32-битном "Коммуникаторе", я наткнулся на информацию о **Reflux** почти случайно. Сначала проект привлек своей графикой — на картинке виднелось нечто в классической палитре Quake, но речь шла о стратегической игре. Более подробное освидетельствование показало, что игра красива не только снаружи. Битвы роботов за контроль над территорией. Типы механических монстров никак не ограничены — они собираются из отдельных частей на заводе. Восемь видов шасси, восемь корпусов, различное оружие и бортовые системы — полная свобода творчества, игроки смогут создавать свои армии исходя из тактических соображений.

Подобный подход вы уже могли видеть в War, Inc., который, однако, был классическим C&C-клоном, со всеми вытекающими. Мощь Reflux состоит в том, что он использует полноценный 3D engine, трехмерный по-настоящему, а не на словах, как в Dark Reign. В Reflux из текстурированных 3D-полигонов будет состоять все — и поверхность земли, и здания, и роботы. Все красоты, вроде разноцветного освещения, мягких теней, 3D-взрывов и морфинга в реальном времени, уже опробованы разработчиками и выглядят потрясающе.

Разумеется, игра не прочь поработать под MMX (хоть это и необязательно), а если у вас еще и 3Dfx, то будет совсем хорошо: Metropolis использует "родной" SDK 3Dfx — Glide. Выход DirectX 5.0 оказался как нельзя кстати, и теперь владельцы других 3D-ускорителей также смогут воспользоваться преимуществами аппаратной акселерации. Другой интересной стороной игры окажется multiplayer. Авторами создан быстрый и эффективный m-player engine, который также позволяет записывать ход игры в очень компактном формате. К примеру, три минуты действа можно записать в файл объемом всего-то в 60 килобайтов. Игроки смогут обмениваться "записями", обсуждая тонкости прохождения различных уровней...



Вот и вся информация, которую опубликовали разработчики. Да, еще заявлено: "Игра готова примерно на 30%, и нам самим многое пока не ясно..."

Однако что-то в Reflux разбередило старые игроманские раны — вспомнилась древняя игра на достославном Spectrum, Nether Earth, в которой тоже надо было собирать роботов и захватывать заводы. Обуреваемый приступом ностальгии, я виртуальным образом обратился к авторам проекта с просьбой утолить информационный голод. **Adrian CHMIELARZ**, продюсер Reflux, не менее виртуально на них ответил. В результате у нас появился вполне реальный шанс узнать об игре побольше.

Game.EXE: Metropolis известна прежде всего своими квестами. Как получилось, что вы вдруг решили сделать стратегическую игру? Обычно поклонники квестов не слишком жалуют стратегии. И наоборот.

Adrian Chmielarz: Сейчас у нас в производстве три квеста/RPG, так что стратегия в реальном времени будет неплохой отдушиной для всех. Кроме того, мне кажется, что идея с независимыми составными частями для роботов настолько хороша, что было бы просто стыдно не сделать классную игру на эту тему. Action-strategy в полном 3D с морем gameplay'я? Черт возьми, конечно, да! Кроме того, учтите и то, что игра создается теми, кто любит и знает стратегические игры, но не ограничивает себя рамками одного жанра. (Так бывает: людям нравятся просто хорошие игры. Лично я заигрывался и в Monkey Island, и в Command'n'Conquer...)

.EXE: Меня поражает одна вещь — как вам, небольшой команде, удается справляться с таким объемом работы?

A.C.: После того как мы подпишем контракт с издателем, наша команда вырастет, но не намного. Небольшие группы, занимающиеся отдельными задачами, бывают порой более эффективны, чем огромные компании. Возможно, поэтому коллектив знаменитого Питера Молине (Peter Molyneux) в Lion Head не будет превышать 20 человек (они работают одновременно над двумя проектами). MDK от Shiny была сделана ввосьмером. Так что здесь на первом месте качество, а не количество. Один пример: парень, написавший нашу последнюю игру, Katharsis, был очень хорош, и я с удовольствием вспоминаю о его работе.



Впрочем, те люди, что работают у нас сейчас, тоже настоящие виртуозы: им подвластно ВСЕ... Однажды Наполеон сказал: "Я предпочитаю иметь профессиональную армию, потому что один профессионал стоит десяти любителей, а ест в десять раз меньше". Конечно, объем работ требует расширения команды, но главный принцип останется прежним.

.EXE: Вы знаете, Reflux почему-то напомнила мне старый хит на Spectrum — Nether Earth. Скажите, не оттуда ли растут ноги?

A.C.: С уважением к вашим познаниям должен признать, что ноги растут именно оттуда! Мне было любопытно, сможет ли кто-нибудь раскопать это (если нет, я намеревался использовать этот аргумент против ребят, делающих Extreme Tactics). Это не секрет, мы считаем Nether Earth первой RTS в мире и, пожалуй, лучшей игрой на Spectrum вообще. (Согласен. — **О.Х.**) Конечно, между Nether Earth и Reflux будет немалая разница, но общая идея совпадает.

.EXE: Расскажите о сюжете Reflux.

A.C.: Сюжета как такового еще нет. Это очень не похоже на Metropolis, так как мы всегда разрабатывали детальный сюжет, прежде чем приступать к программированию игры. Но это не значит, что вашим читателям не стоит ждать чего-нибудь оригинального, претендующего на интеллектуальность. Будьте уверены: мы постараемся избежать клише и стереотипов.

.EXE: Так-так, сюжет только в проекте... А как будет

проходить игра — набор миссий или кампания, сколько игроков и т.п.?

A.C.: В процессе прохождения миссий будет раскрываться сюжет, так что вы можете назвать это кампанией, с весьма небольшой долей нелинейности. Игроков будет двое, но возможны сюрпризы!

.EXE: На сегодня мы не имеем ни одной ПОЛНОСТЬЮ трехмерной стратегической игры. Golgotha и Uprising выйдут раньше Reflux, но, похоже, ваше детище будет гораздо сложнее. Вы ничего не сказали об экономической части игры. Что мы должны добывать и за что бороться?

A.C.: В Reflux практически не будет экономики. Вам не надо ничего строить и т.д. Все, что у вас есть, это база, которую надо защищать. Однако ресурсы будут, и о них придется заботиться. В целом у нас разработана очень красивая как бы экономическая система, но говорить о ней пока рано — боимся конкурентов. В общих чертах идея состоит в том, что у вас есть источник практически постоянного дохода, который, впрочем, не может накапливаться. Так что у вас почти (но — почти!) всегда есть деньги, правда, не слишком много.

Цель игры проста — убей или умри. А если серьезно, делая Reflux, мы хотим создать яркую и очень красивую игру с напряженной атмосферой. Если вам нравился Nether Earth, просто добавьте кучу усовершенствований и 3D, и вы поймете, что такое Reflux. Чуть выше я упомянул Extreme Tactics (RTS, создаваемая компанией Media Station. — **О.Х.**). Не люблю говорить плохо о других разработчиках, но в этот раз сделаю исключение. Мне кажется, они избрали неверное направление — количество вещей, о которых должен позаботиться игрок, чрезмерно велико. Возьмем шахматы. Несколько фигур, каждая имеет свою модель движения, несколько правил — и это ВСЕ... И тем не менее шахматы — одна из самых сложных игр в мире. Мы хотим остаться на том же уровне в Reflux. Если бы Extreme Tactics были шахматами, у них оказалось бы 16 различных королей, каждый из которых имел бы 16 видов атаки, 16 способов движения и еще 16 других параметров, о которых вам следовало бы думать. Возможно, это сработает в походовой стратегии, но для игры в реальном времени это слишком.

В общем, я хочу сказать, что начинающему играть в Reflux не потребуется документация, чтобы разобраться, что к чему. Но чем дольше он будет играть, тем больше возможностей откроет. Этот как в "мочилках" вроде Mortal Kombat — вы начинаете игру, зная лишь основные кнопки, и все равно получаете удовольствие. Но если вы хотите стать настоящим мастером, придется немного углубиться в процесс, правда, при этом по-прежнему не надо будет лезть в мануаль! Разве что понадобится заглянуть в список combo...

Словом, Reflux НЕВЕРОЯТНО сложен, но только... не для игрока.

.EXE: 3D — это не только "красота", а еще и "свобода". Сколько вы собираетесь "выжать" из своего трехмерного "движка"? Сможем ли мы использовать роботов собственной "выделки" — скажем, сработанных в 3DS?

A.C.: Картинки из игры, представленные на сайте, устаревают с каждым днем. Ежечасно мы добавляем всякие такие штуки, о возможности существования которых я даже не подозревал (а я разбираюсь в 3D, поверьте). Вчера мы добавили устройство для телепортации, и это оказалось настолько эффектно, что я потратил 15 минут просто наблюдая за его работой. А насчет самостоятельно разрабатываемых "на стороне" роботов сильно сомневаюсь. Даже если бы мы смогли импортировать модели, выполненные в 3D Studio, как насчет программирования их функций? Конечно, можно было бы сделать что-то вроде мини-языка программирования ("скрипта") для всех, но некоторые эффекты ДОЛЖНЫ быть жестко прописаны в коде, чтобы выглядеть во всей красе.

.EXE: Будет ли территория генерироваться случайным образом?

A.C.: Нет, карты будут нарисованы дизайнером. Мы сделаем редактор уровней для multiplayer, так что вы сможете добавить любые карты по собственному вкусу. Мне лично не по душе случайно генерируемые карты, они часто получаются бессмысленными. Я предпочитаю 20 продуманных уровней, чем миллион случайных. Впрочем, в процессе игры местность может здорово измениться. Например, с помощью запуска "SUICIDE NUKE"...

.EXE: Конструирование роботов — это гениально. Я обожаю такие вещи в играх! Насколько далеко сможет зайти наша конструкторская мысль и повлияют ли наши наработки на сам процесс игры?

A.C.: Изготовление игроком роботов — сердце игры. Мы все еще не имеем права раскрыть читателям все подробности, но, говоря в общем, Reflux будет построен не на том, чтобы ПЕРЕСТРЕЛЯТЬ соперника, а на том, чтобы ПЕРЕХИТРИТЬ его. Вот один пример из того, что может произойти на поле брани. Вы начинаете с простыми роботами, передвигающимися на "своих двоих". Железные ребята соперника поливают дорогу маслом, и ваши двуногие машины теряют скорость, проскальзывая и падая. Тогда вы собираете танк на воздушной подушке. Он стоит больших денег, но может спокойно перелететь через масло. Танк вооружается Nitro Grenade, оружием, которое при попадании, заставляет жертву оцепенеть на 30 секунд. Само по себе это не причинит "маслоразливателям" никакого вреда, однако если остановленные таким образом роботы нападут на окаменевших врагов, победа будет за вами.

Другой пример. Вас атакуют 20 простых роботов противника. А денег у вас только на одного. Finita? Вовсе нет. Вооружите железного ракетами с тепловым наведением — чтобы он смог атаковать из-за зданий. При должной сноровке вы попросту перебьете всех недругов по одному, еще до того, как они заметят вас. Победа? Это зависит от того, хватит ли у супостата денег на летающих роботов...

.EXE: Так, роботы у вас ходят и летают, а на что еще они способны?

A.C.: А еще они смогут плавать — как по воде, так и под.

.EXE: Важный вопрос — управление юнитами. Насколько это будет сложно?

A.C.: Управление простейшее, насколько это вообще возможно. Так что игра может быть свободно портирована на другие платформы. Обычно вы управляете одним роботом, а остальные занимаются тем, чем им было приказано заниматься. Но вы сможете выделять группы роботов и указывать им место, куда следует идти (или объект, который следует эскортировать).

.EXE: Сколько юнитов сможет одновременно участвовать в битве? Должны ли мы все время следить за ними, или они будут действовать самостоятельно?





A.C.: Их будет столько, сколько нужно, чтобы игра была интересной. Сколько конкретно — об этом мы пока думаем. Конечно, роботы будут функционировать самостоятельно, и вы программируете их действия с помощью нескольких движений мышью, а как именно — пока секрет.

.EXE: Для игры, завершенной на 30%, картинки выглядят удивительно. Разве что модели роботов какие-то размытые. И еще, будет ли рельеф в финальной версии? Пока что мы видим только плоскую землю и здания на ней...

A.C.: Сейчас мы полностью переделываем наших роботов. Они больше не будут одноцветными. Мы прибавили деталей и покрыли их красочными текстурами. Например, если вы запускаете голубую ракету, робот окрашивается в голубые тона. Кроме того, мы меняем сами модели, так что ребята больше не будут выглядеть стандартно. Насчет 3D-поверхности — да, вы встретите и холмы, и лощины, и еще много чего. Кроме того, рельеф не является чем-то постоянным и меняется в ходе боевых действий: появляются воронки, траншеи и так далее.

.EXE: Что мы сможем делать с игровым экраном — увеличивать/уменьшать, вращать?..

A.C.: С видом можно делать все что угодно, это не проблема технологии. Это проблема играбельности. Мне кажется, это не слишком хорошо, когда у игрока очень много свободы с масштабированием/движением/вращением камеры. (Интересно, что у разработчиков Incubation точно такое же мнение. — **О.Х.**) Это отвлекает от игры, к тому же не все игроки ладят с ориентацией в трехмерном пространстве. Короче говоря, эта тема пока в разработке.

.EXE: Как вы оцениваете системные требования для машин без 3Dfx?

A.C.: Pentium 90+. Этого хватит.

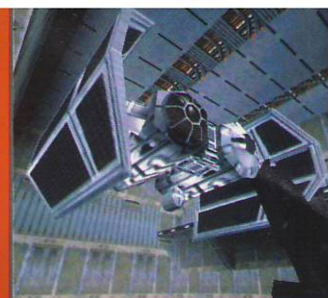
.EXE: Что ж, спасибо, что нашли время поговорить, и удачи вам! Ну а мы надеемся раньше всех получить "дему". Все ж таки соседи...

A.C.: Конечно. Хотя все зависит от политики издателя: он может захотеть распространить "дему" заранее или одновременно с выпуском полной версии, а может — после выпуска (как было с C&C). Когда все определится, мы с вами обязательно свяжемся.

Интервью вел **Олег Хажинский**.



ACTION



- Ignition
- Jedi Knight
- Mageslayer
- Mass Destruction
- Need for Speed 2 SE
- Nuclear Strike
- Overboard!
- Resident Evil
- Speedboat Attack
- The Reap



Nuclear Strike

"...в игре нереально найти что-либо новое, но старое исполнено на высочайшем техническом уровне."

29



Game.EXE НАШ ВЫБОР

Jedi Knight

"Игра гармонична — от начала и до конца. Уровни не успевают надоесть — все очень сложно и одновременно легко."

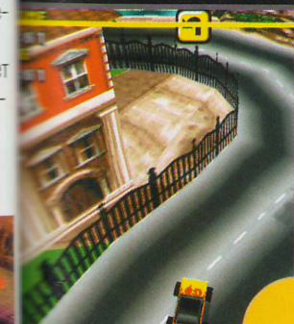
34

Need for Speed 2 SE

"Хотите верьте, хотите нет, но SE-вариант по сути дела является... абсолютно новой игрой."



30



Ignition

Сочетание парадоксальное: тебный продукт и высокий фессионализм создателей. а мелких приколов и общая цельность."

44



Холодное оружие свято

Кажется, все уже притерпелись: если action-игра идет от первого лица — это шутер. Порочная тяга ко всему стреляющему многих утомляет. Как бы хотелось пофехтовать, не ожидая автоматной очереди в спину... Этой идеей прониклась молодая испанская компания Rebel Act Studios, решившая



порадовать нас игрушкой **Blade,** — 3D, не хуже чем в любом из "убийц Q", но без шотгана.

Для игры, которая предусматривает свободное переключение между "видом из глаз" и внешней камерой, фехтование станет главным занятием. И чтобы никого не обидеть, права носить огнестрельное оружие, а равно и дальнобойное холодное, будут лишены и монстры.

Средневеково-мистическая сюжетная линия неплохо сочетается с размахиванием мечом и кинжалом. А такое размахивание для авторов принципиально: в игре действуют несколько персонажей, и у каждого — свой арсенал. При этом некоторые виды оружия будут доступны сразу всем героям, однако эффективность любого меча будет зависеть от того, кто возьмет его в руки. Например, низкорослый гном, взявшись за меч,



почувствует себя неуютно, зато с топором этот парень мгновенно заставит себя уважать.

Огромное значение в игре будет иметь и восприимчивость монстров к тому или иному оружию. Что-то, безусловно, будет очевидно (невозможно заколоть минотавра маленьким кинжалом), но кое-что придется выяснять путем кровавых экспериментов. Кроме того, в игре существует дополнительный инвентарь, чье применение не помешает вам в какой-нибудь критической ситуации: скажем, ломиком всегда можно открыть дверь, а также... вы уже догадались... доказать недругу, что лучше лома нет приема...

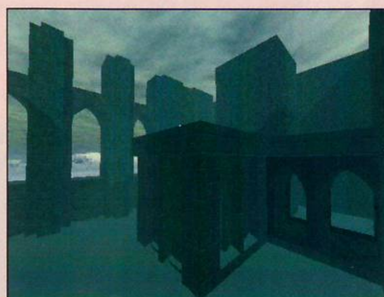
Авторы игры указывают, что искусство владения тем или иным оружием дастся далеко не всем и не сразу. Но помните: сложность управления мечом окупается удовольствием от созерцания отрубленных (опять же — реалистично отрубленных) конечностей неприятеля.

Кровавые опыты (они же — борьба за правое дело) будут проходить на протяжении пятнадцати уровней, каждый из которых будет отличаться уникальной архитектурой. Однако главное отличие уровней Blade от творений конкурентов в том, что уровни будут большими. Очень. Больше, чем где бы то ни было... Обещано, что на прохождение каждого потребуется несколько часов.

Такой размах требует соответствующего engine'а. Задачу "быть не хуже других" решают исправно: только 3D-объекты, до 2500 полигонов на каждого монстра, динамическое освещение и тени... Благодаря использованию "скелетной деформации" монстры смогут ходить, бегать, плавать, приседать...



Эффекты прозрачности, отражения и тумана работают уже сегодня — в версии с программным рендерингом. Но авторы подумывают о том, чтобы выпустить игру только в аппаратном исполнении.



Помимо графики (только 16-битный цвет!), предполагающей разрешения вплоть до 1024x768, игра выделится еще и полностью трехмерным звуком (используется технология QSound). А значит, пригодится поддержка MMX. Ну и последний штрих — поддержка очков виртуальной реальности, например i-Glasses.

Основная платформа — Windows 95, но будут поддерживаться и Windows NT, и почти забытый DOS. Когда? Следующей зимой.

Стать героем

Богатая ресурсами планета Рубикон и 2159 год существуют лишь в фантазии компании Sierra, создающей игру **Captives: Hero for Hire**. Однако в скором времени вымышленные творцами игры проблемы маленькой колонии землян станут достоянием всего игрового мира. И все поверят в то, что на колонию напали орды пришельцев (а может, это были никем не замеченные местные жители?) и всех "наших" надо срочно спасать.





Для того чтобы провернуть такую операцию, вам придется отождествить себя с главным персонажем игры, неким Daak Ransem, который, если честно, совсем не собирался становиться героем и тем более кого-то спасать. Но жизнь заставила.



Мода на изометрию никак не может пройти. Sierra On-Line не удержалась и не прошла мимо (а может быть, просто использовала кусочек engine'а от SWAT 2, который все время откладывается?)...

Таким образом, необходимо возглавить вооруженное сопротивление и подавить превосходящие силы врага мощью интеллекта (запутанные лабиринты и множество головоломок) и хорошей реакцией (аркада как-никак!). А вот главная ваша задача достойна "Красного креста" — вывести мирных жителей, сильно пострадавших головой от всех этих событий, в безопасное место. Приятно, что, спасая тупых аборигенов, мы будем получать от них (видимо, в благодарность) определенные материальные блага. "Видов населения" — шесть, и каждый отличается своими капризами.

Скучность engine (640x480, 256 цветов) отчасти компенсируется разнообразием территорий и множеством динамически изменяемых объектов. Если же игра, несмотря на возможность проходить уровень различными путями, все же вам надоест, ударьтесь в multiplayer (сеть, модем или Интернет — в количестве до 8 человек).

Игра грозится быть опубликованной в январе 1998 года.

Забыть Carmageddon

Много ли вы слышали про DMA Design? Тяжелый вопрос. Игру этой компании на ECTS представляла фирма BMG. Опять мимо? Ну хорошо! А что вы знали о SCI до выхода Carmageddon?

Так вот, похоже, соблазнившись лаврами Stainless Software, DMA Design создает абсолютно гениальную аркаду, которая в недалеком будущем вполне может переплюнуть даже великого "Карма". Юное дарование назвали **Grand Theft Auto**.

Grand Theft Auto — это воплощение наших самых извращенных пожеланий после двадцать шестого прохождения Carmageddon на максимальной сложности. Во-первых, машин должно быть много. Во-вторых, жить надо в кайф, то есть менять автомобили как перчатки. И в-третьих: когда везешь в багажнике кокаин, лучше, чтобы любимая базука лежала на соседнем кресле в машине, а не в сейфе у Босса.



Нет проблем, амиго! Может быть, еще и вид, как в Micromachines? Не откажетесь? Тогда берите Grand Theft Auto.



Итак, тронулись. Вид сверху. "Родная" поддержка 3Dfx, а также *уже работающая GLide-версия* игры. Не Direct3D, а именно GLide! Огромный ассортимент ручного оружия: огнеметы, пулеметы и гранатометы. О более легких версиях не заикайтесь. Около двадцати марок автомобилей — все обладают различными техническими характеристиками. А главное: вы разбили свою машину? Полиция знает, что ваш автомобиль в угоне? Наконец, вы застряли в пробке? Так шевелитесь! Город (а их несколько) полон транспортных средств. Вскрываем любую припаркованную "тачку" — и навстречу новым приключениям! А лучше всего — найти припаркованный школьный автобус или такси. Выкидываем на улицу водителя и сваливаем. Тем более что время не терпит. Ведь вы — один из самых опасных гангстеров, находящихся на службе у мафии.

Врагов много: от обычных полицейских до вражеских мафиозных семей и спецназа, постоянно натравливаемого добрым мэром на вашу персону. А это сильно мешает бизнесу.



Босс дает вам весьма сложные миссии: похищение (людей), заказные убийства, массовое убийство, террористический акт, провоз наркотиков и, конечно, угон автомобилей на заказ. Всего 200 (!!!) различных заданий.

Несмотря на аркадный вид сверху, игра смотрится отлично. Даже без 3D-ускорителя. Город живет своей жизнью — парки полны людей, по тротуарам спешат бизнесмены и бизнесвумены. А вы, объезжая очередную пробку, давите этих трудоголиков в капусту, а затем сворачиваете в парк, дабы повторить опыт героя Брюса Виллиса в третьем "Крепком орешке". Только с гораздо большим количеством жертв...

Демонстрационная версия игры на ECTS выглядела очень даже законченной. Что не удивляет — выход игры намечен на нынешний ноябрь. Ждите увлекательных multiplayer-баталий! Ведь это еще веселее, чем шинковать педестрианов в одиночку.

Подводный Privateer

Намеченная к выпуску на ноябрь'97 новая игрушка от Criterion обещает быть интересной для весьма значительного круга пользователей. А что еще может связывать сумасшедших фанатов симуляторов, поклонников Privateer от Origin, океанологов и экологов? Игра **Sub-Culture**, шумно рекламируемая в последнее время и являющаяся аркадным симулятором подводной жизни. Пожалуй, это самое правильное определение.



Сюжет игры повествует о расе маленьких человечков, уже давно обитающих в соленых водах морей и океанов Земли. Когда-то две нации этого народа жили в мире, но слово за слово... короче говоря, тлеющий прежде конфликт на старте игры вот-вот разразится в нечто глобальное и кровопролитное. А виноваты, как всегда, исключительно люди, сбрасывающие свои помои в океанские воды. Не подозревающие о существовании человечества обитатели Мирового океана винят в экологических проблемах друг друга — и готовятся к полномасштабной войне.

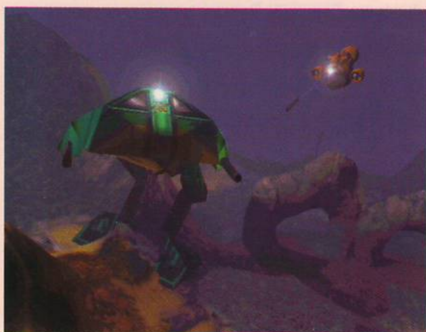
Вы начинаете свою подводную одиссею простым шахтером (!). Именно так — любая раса нуждается в полезных ископаемых. На поиски приключений герой выходит после того, как очередной контейнер с мусором — подарок от неблагодарного человечества — опускается прямо на ваше жилище. Персонаж должен отправиться в "пограничные" прибрежные зоны, чтобы попытать счастья в общении с обитающими там наемниками...

Не кажется ли вам, что разработчики из Criterion Studios слишком много



играли в Privateer? Нет? Слушайте дальше. Сюжет Sub-Culture составляют 25 основных миссий, часть из которых вы обязательно должны пройти — чтобы достичь финального мультфильма. Каждое такое задание дается не сразу: надо найти контакты и подготовить свою подводную лодку к выполнению задания.

Между тем с первой же миссии вы получаете полную свободу передвижения по океанским глубинам. Можно просто кочевать от одной базы к другой, а можно добывать полезные ископаемые и рыбу, чтобы затем продавать их заинтересованным лицам. Кроме того, существует специальный билль, публикующий доступные на данный момент времени задания.



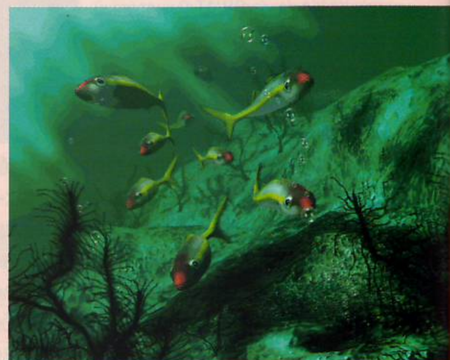
Следующий шаг игрока — служба в одной из враждующих группировок с выполнением соответствующих миссий в интересах работодателя.

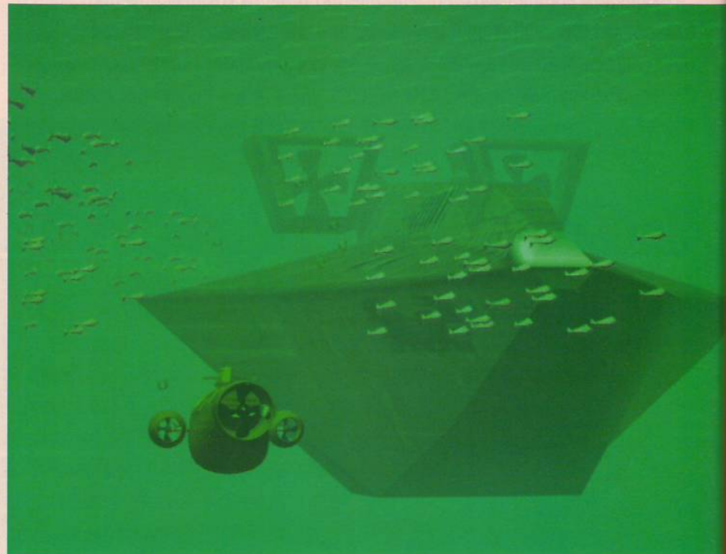


Впрочем, в любой момент можно оставить своего покровителя и перейти на сторону противника. За что вас, само собой, попробуют убить. Воды океанов вообще небезопасны: они кишат пиратами, наемниками и полицией, которая не упустит свой кусок от пирога.

Заработанные деньги следует с упоением потратить на модернизацию своего подводного крейсера. Игра предоставит вам около 30 вариантов вооружения — и это не считая добавок вроде брони или нового двигателя.

Sub-Culture — первая игра от Criterion, которая использует их новый графический engine Dive. "Движок" выглядит весьма привлекательно: шесть степеней свободы, полностью трехмерная графика и масса спецэффектов. Вода, разумеется, прозрачна. Но наиболее впечатляет список 3D-акселераторов, поддерживаемых игрой "напрямую". В нем не только извечный чипсет 3Dfx Voodoo, но и ускорители от PoverVR и Rendition.





МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **Х.МОТОЛОГОМ и АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ** (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Пиратское счастье

Overboard!

Х.Мотолог

*Коротко: игра называется **Overboard!**. Это в Европе (кто бы подсказал: мы все еще Она?..). Она же называется **Shipwreckers!**. Соответственно — в Северной, так сказать, Америке. Неоднозначность налицо. Однако на качестве продукта она, слава создателю, никак не сказалась: это будет хорошая игра. И не только потому, что ее выпускает компания Psygnosis, но и потому, что она по-настоящему оригинальна.*

Игра поступит в продажу одновременно на Sony PlayStation и PC. Кстати, я видел и консольную версию. Так вот, владельцы консоли имеют преимущество в управлении (все же у них в руках чертовски удобный джойстик), а мы получаем в зубы замечательную графику (хотя и не все, а лишь обладатели 3Dfx Voodoo и NEC PowerVR PCX 2).

Опять же в силу своей уникальности игра стоит того, чтобы ее ждать...

Лирическое отступление

Игры от Psygnosis разительно отличаются от трудов всех остальных разработчиков/издателей. Они узнаются мгновенно, и вовсе не по фирменной сове в заставке. Изучать это явление мы можем до того момента, пока славная компания не исчерпает свой жирный список проектов (см. .EXE #6'97), так что пока я не могу объяснить сей феномен, но обязан его запротоколировать.

Сегодня мы будем пиратами. Судя по первому (в нашем нелегком положении — единственному) уровню — алчными и агрессивными. Симпатичный кораблик под всеми парусами несется в направлении, предписанном клавишами "со стрелками". Ласково постреливая во все, что шевелится, мы любуемся видами природы и подбираем сундучки и коробки.



Сильная сторона этого занятия — легкость



и неутомительность. Игра сделана с душой, и при этом (будучи фирменной "аркадой от Psygnosis") очень проста. Надо только освоиться с переключением оружия "бортовые орудия — носовая пушка" (кормовая, как и масса другого оружия, должна появиться в полной версии). Пока же разнообразие лекарств от имеющих наглость сопротивляться и не замечать нас покажется недостаточным всем, кто привык к шутерам-ломовикам, но, коллеги, знаете ли вы, насколько забавна стрельба "в бок"? Добавьте к этому тот факт, что ядра летят довольно медленно, а значит, "пли!" можно командовать только с упреждением. Ей-богу, исстрадавшаяся от бесконечных убийств душа отдыхает. Так сказать, переводит дух. Игра в кораблики — это как банка сгущенки на двоих с любимой...

Но и не это главное. Я могу ошибаться, но со мной вместе обманется еще уйма хороших людей: игра Overboard! ни на что не похожа. А еще она действительно оригинальна, насколько может быть оригинальным перемещение чего-то стреляющего по лабиринту.

Вода в заборах

Увы — по лабиринту. По мнению создателей игры, мировой океан состоит из переборок и воротец. Кроме того, везде, где только можно, воткнуты башни, стреляющие либо все теми же ядрами, либо использующие против нас огнеметы.

Украшением также являются и другие страннейшие конструкции, задавшиеся целью во что бы то ни стало пустить ко дну наше унылое судно. Гадят они, не стреляя, а двигаясь, и выполняют в игре ту же роль, что и маловразумительные летающие качели в платформенных аркадах. Это сравнение вовсе не притянуто за уши, просто в игре действительно есть нечто...

Разумеется, кроме статичных преград нас ожидают и вражеские галеоны, фрегаты и все остальное, тоже плавающее и (как это вы только догадались?) стреляющее.

Сладости

В игре отличная графика. Трехмерность плюс несколько видов (камер, друзья, камер) — с одной стороны. Прозрачная вода — с другой. И это не мелочи. Мы видим затопленные корабли и наслаждаемся самим процессом прощания с соперником (он очень красиво тонет). Мы чувствуем, что под кормой у нас рельеф, а не абстрактная лужа. Пока не слишком убедительно смотрится тень от корабля, но это поправимо. В целом же можно смело говорить об идеальном сочетании графики, ускоренной аппаратно, и элементами привычной нам спрайтовой анимации (впрочем, эти спрайтовые элементы подготовлены, кажется, в SPS'ном разрешении)...

Умело промоделированные ландшафты. Со вкусом подобранная палитра. Стиль Psygnosis, и никуда от этого не деться.

Но главное — "наша работа она несложная", как говаривал некто Серафим. Игра не напрягает. Изучая демо-версию, ждешь чего-то мягкого, забавного, но ни капельки не навязчивого. Под названием Shipwreckers!. Или Overboard!. Если, конечно, мы все еще пришвартованы к Старому свету...



Судьба вертолета

Nuclear Strike

Х.Мотолог

Меня часто обвиняют в том, что я не знаком с классикой: ни разу не играл в Monkey Island, не видел ни одной Utima'ы, ни минуты не провел в обществе Elite. И так далее. Это совершенно справедливые обвинения. Я могу долго продолжать этот список, признаваться, что не видел ни одной геймбоевской поделки, что Z80 видел в гробу в белых тапочках... Короче, могу долго лупить себя пяткой в грудь и испытывать угрызения совести, особенно если перед покаянием приму достаточное количество черного ямайского рому.
Но Desert Strike я видел. Полное... гадость.

Never trust a hippy!
Древняя заповедь

Этот факт не мешает сериалу жить и развиваться. Electronic Arts лепит продолжения с легкостью, достойной худшего применения. Со словами "это твоя классика, сынок" выкидывает на рынок поделки, демонстрирующие, что в названии игры достаточно сменить лишь одно слово. Короче, в успехе **Nuclear Strike** нет никаких сомнений.

Демо-версия уже готова, полная игра осчастливит нас ближе к пресловутому кристмасу. Пострадают также и народы Sony PlayStation. Напомню, что сюжет игры определяется вписыванием прилагательного (в нашем случае — Nuclear) в бледный ксерокс бланка, используемого уже добрый десяток лет. Все остальные слова неизменны.

3Dfxrulezzforever

Так как создатели четко понимают, что две пятилетки подряд делать деньги на одном и том же engine (чай не в РПГ играем) не очень красиво, игру приходится каждый раз немного переделывать. Ну а поскольку денег у EA достаточно, в последний раз это делалось просто с киношным размахом. С настоящего вертолета снимались виды пустынь, моря и какие-там-еще-в-игре-есть-и-будут ландшафты. Боевую технику и здания моделировали с оглядкой на настоящие фотографии. Программистов поили дорогим пивом.



В результате игра смотрится ну очень солидно. Демо-версия захотела 3Dfx. Получив его, стала демонстрировать роскошные виды побережья, красивую прибрежную полоску воды, дороги, чей асфальт отличается цветом пакостным, но похожим на настоящий.

Ощущения от всего этого очень средние. Огонь, реализуемый средствами помянутой карточки, уже утомил. Больше эффектов нет. То, что игра стала еще чуть более трехмерной, чем ранние Strike-варианты, не слишком радует. Хотя откровенно неровные ландшафты и приятны, но в SWIV 3D они были куда лучше. Вертолет автоматически меняет высоту, и врезаться ни во что нельзя. Высота, конечно, влияет на дальность стрельбы. Толку в этом почти нет.

Десять лет без права переписки

Игра не убеждает ни количеством спецэффектов, ни какими-либо оригинальными находками, ни собственно играбельностью. Но никто, впрочем, потрясать нас и не собирался. Делали заведомо качественный и очень коммерческий продукт. Лозунг издателя — "Мы за трудовые династии": дед играл в Strike, отец играет, потом внуки будут гамиться.

Стоит отметить, что в одной из серий, мною благополучно пропущенных, игра потеряла одно из своих главных достоинств — тупость полета в прямом направлении. Теперь можно облетать вверенную нам территорию в произвольном порядке. И если размер карты ограничен все еще достаточно жестко, то Великая Аркадность потеряна безвозвратно. Поскольку мы ничего не получили взамен, эта потеря тяжела и болезненна.

Но, право же, не стоит драматизировать ситуацию. Игра забавна. В нынешнее, голодное на action время это уже большое достоинство. Поэтому кроме верных поклонников сериала в игру смогут поиграть и просто случайные прохожие. А что — вертолет стреляет, патроны у пушки вроде бы не кончаются, а ландшафты в полной версии будут еще более симпатичны и разнообразны. Обижает другое — полное отсутствие в игре непаханого поля для анализа и размышлений. Место, которое занимает (вернее, займет) Nuclear Strike в нашей жизни, не только перепахано во всех направлениях, но огорожено флажками и порядком заплевано.

Абсолютная невыразительность демонстрации, подслащенная лишь надписью "Бензин" на крыше ангара, выполненной на чистом (и легко узнаваемом) русском языке, — повод для глупой констатации: в игре нереально найти что-либо новое, но старое исполнено на высочайшем техническом уровне. Никто не забыт. Вертолет форева!



На зависть консолям

Need for Speed 2

Александр Вершинин

Далеко немолодая и уже не подающая надежд компания Electronic Arts давно превратилась в контору халявщиков и бюрократов. Основное занятие этого достойного заведения — скупать мелкие инициативные фирмы и присоединять их к своему умирающему телу. Есть и второе увлечение. Штамповка продолжений к наиболее удачным играм старых добрых времен.

Need for Speed имела несчастье попасть в число шедевров, пострадавших от подобной инициативы. Вторая часть игры оказалась абсолютно бездарной, что не замедлило сказаться на доходах EA. Это был единственный способ пробудить компанию. Огорченный кошелек зашевелился в кармане и больно укусил хозяйку. И вот Electronic Arts выпускает **Need for Speed 2 Special Edition**. Ту игру, которую пользователи ожидали получить с самого начала.

3Dfx и только он!

Хотите верьте, хотите нет, но SE-вариант по сути дела является... абсолютно новой игрой.

NFS2 наконец обрел поддержку 3D-акселераторов. Демонстрационная версия SE-варианта NFS сопровождалась кратким заявлением разработчиков. Оказывается, Direct3D patch для стандартной NFS2 так и не появится. SE же будет работать с большинством ускорителей посредством Direct3D. Единственным "родным" акселератором станет (вы угадали!) 3Dfx Voodoo. Для тех несчастных, кто успел оторвать неудачный вариант игры, добрая EA обещает сделать скидку при покупке NFS2 SE. Воистину королевская щедрость!



Графика в игре аннигилирует любые воспоминания о самых лучших приставочных гонках. Единственная трасса, предложенная нам разработчиками, сделана фантастически здорово. Тот же самый пейзаж, который в стандартном релизе выглядел несколько не от мира сего, сейчас делает честь художникам игры. Резкие переходы от зеленой холмистой местности к дождливому тропическому лесу, прямо в подземный туннель, достигающий лавы, и снова к поверхности, к постройкам майя, абсолютно не раздражает. Наоборот, background выглядит безумно стильно — конечно, учитывая любимую гамму в 65 тысяч оттенков. Трасса выверена до последней точки, так что не надейтесь обнаружить колонну, стоящую прямо на шоссе (как на "греческом" этапе NFS2). Зато на дороге появились многочисленные повозки, ящики и прочий мусор, столкновение с которым способно выкинуть вас на обочину.

В лучших традициях аркадных симуляторов задники минимально анимированы. Над головой пролетает винтовой самолет, исправно "работает" водопад, а под землей пузырится лава. Атмосфера сделана весьма убедительно. Джунгли затянуты мягкими ядовитыми парами испарений, а красноватые отблески раскаленной материи вы засечете еще издалека. Не забудьте об искрах: каждый раз, когда красавец-автомобиль обтирается об обочину, приземляется после прыжка или сталкивается с соперником, кузов извергает эффектные снопы искр.

Все-таки аркада

Да, до симулятора NFS2 SE не дотягивает. Машина ведет себя на дороге не слишком убедительно, хотя само по себе зрелище очаровательно. При переключении первых трех передач Ferrari оставляет часть резины на дороге — учитывая мощность двигателя, это возможно. Но вот почему автомобиль, достигая определенной скорости, начинает скрипеть шинами постоянно? Кстати, ваша машина — единственная, отличающаяся таким поведением. Автомобили, управляемые компьютером, не так шумны. AI играет не совсем



честно. Его машины гораздо более устойчивы, а главное — они не допускают ошибок в вождении. Чтобы пользователь мог догнать компьютер, последний "притормаживает" своих питомцев. Словом, соревнования искусственны. Зато удовольствие от вождения машины подлинное. Вид изнутри (которому катастрофически не хватает изображения самой кабины — торпеда, "циферблаты", руль в конце концов) оказался очень тряским, и управлять автомобилем немного утомительно. А вот пара камер снаружи и сзади автомобиля очень даже неплохи. По крайней мере можно любоваться модным эффектом "хромирования", появившимся благодаря использованию 3D-ускорителя.

Есть лишь одна маленькая претензия, которую следует адресовать дизайнерам уровня. Гонка в туннеле проходит в полной темноте. Очевидно, фонари убрали, чтобы продемонстрировать красивую красную подсветку от лавы. Миновав описанную достопримечательность, вы оказываетесь... прямо перед поворотом на 270 градусов. Машина во что-то врезается и переворачивается. Куда ехать? Не виден даже традиционный свет в конце туннеля. Господа из EA! Дайте людям фары или фонари. А лучше все вместе, только чтобы было красиво. Спасибо.

Братья Пилоты

По следам полосатого слона

ZOO

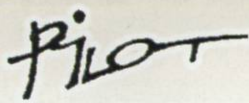
Ни..ничего не понимаю..

Аналогично

Фирма “1С”, Москва
123056, Москва, а/я 64
(095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru







Возвращение блудной "Амиги"

The Reap

Х. Мотолог

К чему бы это? Take 2 Interactive и Housemarque Games решили нас удивить. Удивили. Выдали нечто.
***The Reap** называется. Демо-версия игры на редкость внятно объясняет, что мы будем делать с релизом. С чем мы будем его кушать. Пресс-релиз, в свою очередь, рассказывает, что целью своей разработчики ставили создание ремейка амиговского хита (кто помнит амиговские хиты? Тот звался Super Stardust) и учреждение 3D-графики, НЕ использующей 3D-ускорители. По принципиальным соображениям.*

И им это удалось. Игра получится странной. То, что уже получилось, — рождает необычное впечатление: играющий начинает интенсивно чесать затылок, пытаясь понять, что же все-таки происходит.

Прежде всего это — из-за графики. Она диковинная. Да, скажем так. То есть она, как и обижалось, трехмерная (наш самолет летит в очень изометрической проекции, мир скроллится вперед и вперед, препятствия облетаются верхом) и действительно не поддерживает ускорители. Но шокирует. Шокирует тем, что, с одной стороны, "картинка" отличается очень высоким качеством прорисовки, отменной детализацией, хорошим освещением, грамотными цветами (Hi-Color'у — ура!) и всем остальным, чего мы так искренне ждали от хорошей аркады, а также... просто фантастической заблюренностью. Видно, что эту размытость программисты получали, выказывая нечеловеческие усилия, а получив — очень ею гордятся. А что остается нам?



Почему оно такое?

Это, наверное, и есть напоминание об ушедших временах. Для особо ностальгирующих товарищей найдется даже TV-mode (!) с утомительной чересстрочной графикой. Несмотря на повсеместную ненависть к interlaced и глупым телевизорам, этот режим может выжать слезу у любого поклонника аркадных автоматов (старых-добрых). Но, смахнув слезы, его все же стоит выключить. Утомляет, собака.

Кстати, повсеместная размытость не слишком портит графику. Если вы, конечно, не маньяки прямых линий. Просто это очень удивляет. Это даже красиво. Дело вкуса.

Гарантирую: игра хорошо пойдет среди публики, ностальгирующей по Turian (или Xenon, если кто настаивает). Безыскусная аркада, множество мелких и очень приятных фишек, масса бонусов, чудесное оружие, бесконечные боеприпасы... Несколько развернутая по сравнению с этими шедеврами камера (такой вариант уже неоднократно был использован, кажется, только на PlayStation).

Главный кайф

Кайф же в чем? Набрать массу оружия покруче — и все сносить на своем пути. Поскольку такой вариант вполне доступен — это то, что надо. Оружие, даже в демо-версии, радует очень. Особенно любимый механизм: один power-up — стрельба из двух стволов, два power-up'а — из трех, три —... Люблю я это дело! Сжигать молниями мешающие вам поезда — разве это не славно?!

Ж.д. составы, кстати, очень хороши. И танки тоже. И вокруг все хорошо. И меня вылечат.

Сбился, как всегда. Но The Reap провоцирует на сбивчивость и невнятность. В игру надо играть. Можно, конечно, методом пристального взгляда вычислять особенности чисто писишной аркады, наблюдая игру, в сущности, чуждую нашей писишной жизни.

Наблюдаешь и видишь: грузится долго. Это мучительно больно (вспоминаешь бесцельно прожитые годы). Зато особо не стопорится. Это приятно. Затягивает в хитрые ловушки подсознания, гипнотизирует заблюренностью. За "поверапы" жизнь отдашь. Бонусы — рулез.

Сразу же вспоминаешь про режим для двух игроков. Товарищ по партии (оптовой) может выступить ведомым. Или ведущим. Или просто напарником.

Пока лишь

К сожалению, не очень заметно главное — стратегические особенности и AI. Теоретически, в игре существует прямая связь между количеством сожженных строений врага и производительностью его оборонной промышленности — то есть приходом подкрепления, изобретением нового оружия и т.п.. С другой стороны, от количества очков, вами заработанных, зависит изобретение нового оружия — на этот раз для вас. Для всего этого демо-версия оказалась мелковата.

Нас ждут четыре больших мира, где нам и предстоит узнать, можно ли в традиционную аркаду с прямым, словно палка, сюжетом встроить элементы стратегии и навороченный AI. Все хорошо, осталось только ждать.



Александр Вершинин

Две стороны Силы

Не восхваляйте Quake. Не радуйтесь Hexen 2. Duke Nukem вызывает лишь зевотный рефлекс. В эти игры неинтересно играть. С каких пор? С 9 октября 1997 года, когда LucasArts выпустила продолжение великолепного 3D-боевика Dark Forces. *Jedi Knight* оправдал многие надежды и вот уже неделю не дает спокойно работать. Так что извините, если рецензия покажется вам несколько скомканной. Времени не хватает.

— Отец моего ребенка с другой планеты. Его зовут Люк Скайуокер...
— А у него есть лазерный меч?
— Нет, он забыл его дома.

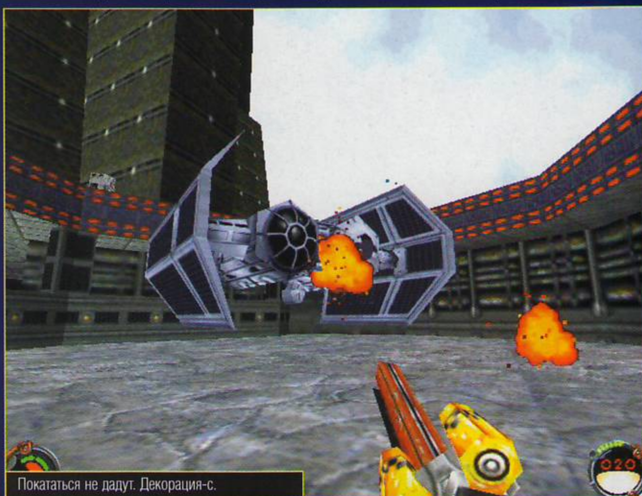
"Секретные материалы", **часть 44**

Мотолог снова обвинит меня в "торжествующей истерике", на секунду оторвавшись от 5480-го прохождения игры Quake на среднем уровне сложности. Он однолюб, и не стоит его за это порицать. Ведь бывает и такая страшная болезнь. Но если вы все-таки хотели игрушку с интересностью в 97%, то вы ее только что получили. Забудьте о multiplayer и online (но не обижайте 3Dfx) и окунитесь с головой в Игру. Лет через пять вы вспомните Jedi Knight и с грустной улыбкой заявите: "Да, тогда умели делать настоящие игры!.."

Светлая и темная сторона Силы

Трогательное и очень пафосное вступление, не так ли? Но не будем о грустном — займемся подопытным кроликом.

Dark Forces 2 были задуманы как абсолютный ответ компании LucasArts Entertainment требованиям игроков, веяниям времени, а также пресловутой id Software. Игра, как и следовало ожидать, имеет полностью трехмерную полигональную графику (это как масло масляное), поддерживает multiplayer-режим и... лазерный меч Джедая в комплекте с уникальной возможностью душить оппонентов, слегка приподнимая их над полом при помощи великой Силы. И если две последние вещи сделаны первоклассно, то чисто технические детали были исполнены в четком стандартном стиле LucasArts. То есть совсем не так, как у всех. Увы, хуже.



Покататься не дадут. Декорация-с.

Графика. Многие и многие квакеры будут использовать эту большую розовую мозоль LucasArts как ультиматный рычаг в своих спорах со всеми прочими (то есть неквакерами и недоквакерами). И будут отчасти правы. С фирмой-производителем надо что-то делать. Мы надеялись получить как минимум второй Q по графике и второй Dark Forces по играбельности. Вместо этого игрокам подсунули только часть от LucasArts: видимо, договориться с id Software и одолжить кусочек Trinity не удалось. Так как делать новый engine к игре совсем не хотелось (все программисты, кроме отличников из id, ленивы?), то в работу пошел старенький, надежный и в меру красивый "движок" от Dark Forces 1. Конечно, ему сделали капитальный ремонт фасада, и теперь он блестит и сверкает, но штамп фирмы так же характерен, как мазки сумасшедшего Ван Гога.

К счастью, графический engine идеально подходит для нужд игры. Авторы не страдают японским поклонением миниатюризации, и все уровни игры выглядят очень внушительно. Похожие в архитектурном плане на знаменитые сталинские высотки, этапы Jedi Knight обладают строгим стилем и воплощают грандиозность авторских идей. Если воспроизводить трюм космического грузовика — то такой, в котором можно элементарно заблудиться. Ну а когда транспорт падает на поверхность планеты, то все палубы находятся под таким углом, что уже знакомые коридоры образуют абсолютно новый лабиринт. LucasArts не страдает боязнью больших пространств (известно, что id'шные ботаны-домоседы предпочитают маленькие комнатки с низкими потолками), и примерно половину уровней герой Jedi Knight проводит под открытым небом. Налицо стандартная полоса препятствий: сначала изображаем горных козлов, прыгая по отвесным кручам, затем, подобно кротам, зарываемся в землю, откуда выбираемся по подземным рекам и туннелям. Звучит достаточно сложно?

Но нет ничего приятнее фирменных карт Dark Forces! Несмотря на их кажущуюся необъятность, все они составлены



Почетный эскорт.

из узких коридорчиков и троп, которые соединяют отдельные уютные комнаты. Путь всегда один, и вы просто обречены найти его. Это сделает даже шимпанзе — тот, который выпил вместо пепси кока-колу. С другой стороны, любой обнаруженный секрет или вполне очевидный коридор, который вы искали последние три дня, доставит вам ровно столько же радости, сколько золотая медаль чемпиону мира. Вы будете гордиться собой полчаса и рассказывать родным, близким и просто незнакомым людям, как ловко вы прошли двенадцатый уровень. Поверьте, это одно из двух наиважнейших достоинств игры. Получать удовольствие от пустяка — не в этом ли счастье?

Твой Shwarz больше моего!

Много Джедаев — мало толку. Сетевой режим в игре есть, и он абсолютно бесполезен. Dark Forces изначально была игрой для одного, а не нескольких человек. Поэтому, пойдя на поводу у пользователей, моливших о multiplayer, LucasArts сотворила неинтересный, ненужный и уродливый нарост на идеальном теле Dark Forces. Лучше б ничего не делала вообще. Вы заметили, что LucasArts допускает слишком много ошибок в последнее время? Например, выпускает исключительно сетевой X-Wing vs. Tie Fighter в то время, когда игроки хотели получить улучшенную одиночную версию. Пытающийся убить сразу двух зайцев обычно попадает в туристов, которые варят на костре кашу с тушенкой. Впрочем, эксперимент с Jedi Knight закончился сравнительно благополучно — главная часть игры, "одиночная", цела и процветает.

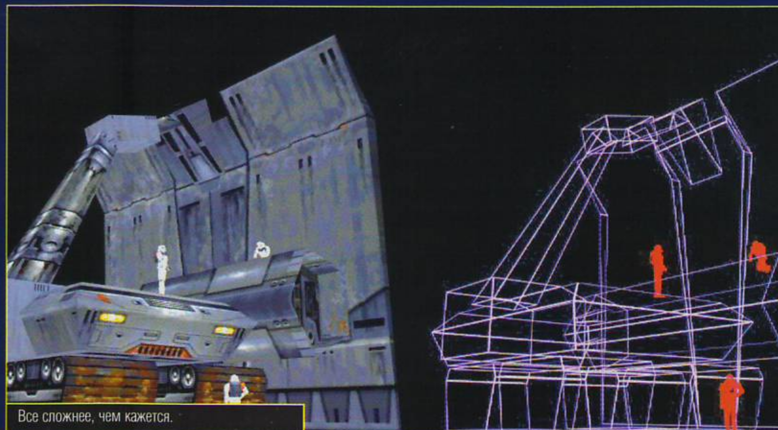
Единственное, чем хорош сетевой режим в Dark Forces 2,



Это блок.

— так это беспрецедентным алгоритмом игры в Интернете. Подавляющее большинство играющей публики забыло про понятие "lag" (задержка) и активно работает саблями. Да поможет им Сила!

На самом деле, любая multiplayer-игра в Jedi Knight сводится к двум вариантам: перестрелка или бой на мечах. Игра явно не может тягаться с Quake ни по удобству уровней для баловства с огнестрельным оружием, ни по сбалансированности вооружения. Словом, стреляться неинтересно. Даже несмотря на приятный факт прорисовки каждого вида оружия у вас в руках. Вы можете видеть, как противник достает и готовит пушку. Вы можете определить, какое именно оружие он достает! Но попробовавший переть с мечом наголо против вооруженного чем-то другим соперника обречен на неудачу. Лазерная сабля способна отражать лишь энергетические "пули". Все остальное (гранаты, ракеты, мины) летит отважному меченосцу прямо в лоб, убеждая в глупости совершенного. Подарив врагу легкого фрага, любитель лазерного холодного оружия берет в руки гранатомет и отправляется мстить. Далее см. Quake.


Все сложнее, чем кажется.

Поединок на мечах гораздо более соблазнителен. Благодаря полигональной графике, в Dark Forces появилась внешняя камера, постоянно нависающая над затылком юного Джедая. Этот вид (осторожно, сугубо личное мнение!) облагораживает игру и добавляет атмосферы. Наблюдая, как питомец браво помахивает сабелькой, пользователь должен набираться храбрости и уверенности в себе. К тому же вы "почти что" смотрите новую серию "Звездных войн" — несмотря на простенькую графику и стандартные модели врагов.

Кстати, о противнике. Все гуманоиды, негуманоиды, роботы и прочие сделаны хоть незатейливо, но со вкусом. У инопланетян на морде, как положено, несколько отростков-глаз, а имперцы в белых костюмах выглядят просто как живые. Не забывайте про пластику! Движения любого персонажа выполнены грамотно, если не сказать изумительно. Герои правдоподобно ходят, бегают, приседают, прыгают, стреляют и умирают. Последнее сопровождается трагическими позами и предсмертными судорогами. А еще слышно шумное "плюх!" тела. Помните "Пятый элемент"? Шестеро слева, четверо справа. Четыре быстрых выстрела, четыре раза "плюх!". Четверо слева, двое справа... Но попробуйте выудить чудесный звук из живого человеческого противника в поединке на мечах. Это сложнее, чем кажется. Изящная схема "пришел-взмахнул-и-отрубил" осложняется тем фактом, что враг может парировать удар. И вообще он не намерен умирать после первого же ранения лазерным мечом. Начинаются беспорядочные прыжки, ползанье, а также бессистемные пробежки, символизирующие тактику "подбежал-ударил-убежал". LucasArts явно не старалась создать нормальный симулятор фехтования — несмотря на то что мы так этого хотели. Но



не стоит огорчаться. В одиночной игре лазерный меч — ваше главное и самое эффективное оружие. Не говоря уж об эпической красоте шинкования беззащитных врагов... Кстати, последнее — "наиважнейшее" достоинство Jedi Knight. Но не думайте, что на этом список заканчивается.

Хороший, плохой — какая разница?

Предыстория и сюжет Jedi Knight известны почти всем, поэтому о них вкратце. В деле снова наш любимый Kyle Katarn. Похоже, что его папаша (которого мы видим в первый и последний раз) обладал некоторой информацией о таинственной планете Джедаев. Папа убит, карта украдена. Зато молодой Katarn идет по следу. Примерно в четвертой миссии наш подопечный обнаруживает в отчем доме лазерный меч. Если папа был Джедаем, то почему его так легко убили? Но не суть — с laser sabre перед наемником открываются совсем другие горизонты.

Вместе с лазерным мечом (вообще-то "саблей", но "меч" звучит привычнее) каждому Джедаю полагается набор Силовых эффектов. Всего их четырнадцать. Самую первую четверку разрешается изучать всем Джедаям без исключения.

Первым появляется Force Jump. Он помогает прыгать значительно выше и залезать в обычно недоступные места.


Где я забыл репеллент?

Это настоящее открытие разработчиков. Большинство 3D shooter'ов стараются придерживаться "реальной" физической системы мира. По сравнению с обычным прыжком Force Jump действительно дает ощущение обладания сверхталантом.

Последующий Force Speed всего лишь увеличивает вашу скорость. Обычно эту Силу применяют в сочетании с Force Jump. Прыжки через бездонную пропасть? Нет проблем!

Force Seeing. Ночное видение. Кроме того, позволяет засекать врагов на карте. Даже в multiplayer-режиме.

И последняя из общих Сил. Force Pull. Не об этом ли мы/вы мечтали? Протягиваем руку и вырываем оружие из лап противника. Железяка плавно подплывает и укладывается на пол рядом с вами. Обезоруженный недруг начинает абсолютно бестолково метаться из стороны в сторону, зачастую падая с обрыва или застревая в углу. Это очевидный баг в AI. К сожалению, обычно "умные" солдаты, потеряв оружие, не могут поднять другое с земли. Не полагается. Кстати, с помощью Force Pull можно утащить ключ, который заманчиво висит на другой стороне обрыва.

Теперь перед вами сложный выбор. Следующие десять Сил поровну делятся между Светлой и Темной стороной. В зависимости от вашей склонности к "Добру" или "Злу" сюжет будет развиваться абсолютно по-разному. В любом случае на вашем пути на планету джедайского счастья вас ожидают поединки с семью Темными Джедаями. Закончив игру по-хорошему, вы, вероятно, передадите планету в руки повстанцев.



Ну а Темный Джедай, скорее всего, оставит всю силу древней планеты себе. Выбор за вами. Темные силы куда агрессивней, и проходить игру с их использованием много интересней. Зло всегда более притягательно. Зато Светлая сторона, располагая в основном Силами защитного характера, увеличивает сложность игры. Что замечательно.

Итак, Светлая сторона.

Healing опустошает весь запас энергии, восполняя жизненную силу.

Persuasion. Теоретически, вы становитесь невидимы для своих оппонентов. На практике же — они "случайно" вас замечают (но как?!) и пускают ракету в лоб. Против Джедаев этот трюк и подавно не сработает. Дело в том, что они видят слабое мерцание и бьют туда.

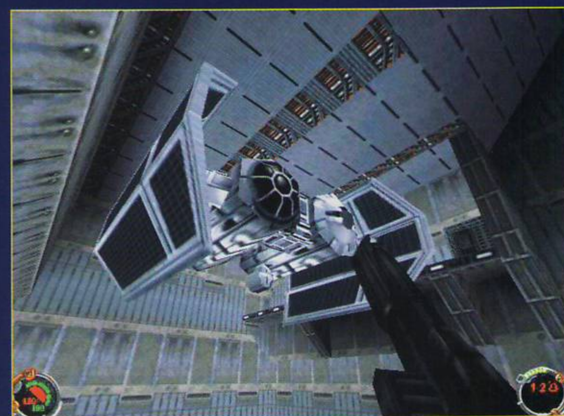
Blinding. Ослепляет противника на несколько секунд. Неприятно, но жить можно. Можно даже убить незадачливого врага, ожидающего вашей полной беспомощности.

Absorb превращает энергию Силы, направленной против вас, в вашу энергию. Халявная подзарядка.

И последняя, самая действенная Сила — Force Shield (или Protection). На некоторое время хороший Джедай становится полностью неуязвимым для любого средства нападения. Особенно приятно, когда вы лишились обычного силового поля, большого количества жизненной энергии и всех патронов.

Темная сторона гораздо более энергична в своем действии.

Force Throw дает Темному Джедаю возможность швырять разный мусор в своих оппонентов. Прикольно.



Grip. Фирменный трюк Darth Vader'a. Берем врага за глотку и на некоторое время приподнимаем. В это время он может лишь дергаться и... стрелять.

Lightning Bolts эффект позаимствован у самого Императора. Красивые молнии быстро поджаривают всех недругов в округе. Но помните — эта Сила в один миг опустошает все энергетические запасы.

Destruction. Пускает странный луч энергии, который, попадая в цель, рождает поражающую волну а-ля "добрая осколочная граната".

На десерт Темный Джедай способен поджаривать врагов одним взглядом (Deadly Sight). То есть всех, кроме пользователей Force Shield.

Один раз поддавшись чарам зла, вы не сможете исправиться. Зато Рыцарь Джедай волен уничтожить бесконечное количество мирных граждан (есть и такие) и съехать к своим темным собратьям.

Один на всех

Одиночная игра в Jedi Knight сравнима с очень хорошим боевиком. Честно. Более всего это напоминает фильмы с участием Брюса Виллиса. Игрока заставляют совершать практически те же трюки: карабканье по стенам небоскреба, головокружительные прыжки и, конечно, снайперская быстрая стрельба. В любом случае роль ненаглядного девятого калибра играет не менее почитаемый лазерный меч. Начнем с того, что Kyle Katarn пользуется им очень зрелищно. А это залог успеха. Ударов всего два. Один короткий, быстрый. Подбежал, ударил и был таков. Второй незаменим при штурме целой толпы врагов или столкновении с противником, которого невозможно свалить с одного раза. Сильный замах — и целых два режущих удара! Выполнив этот трюк в толпе, вы вскоре будете награждены двумя-тремя знакомыми "плюх!". Попав под сильный огонь, не вздумайте махать саблей! Kyle автоматически (читай: инстинктивно) отбивает большинство лазерных лучей. И как пафосно! Какая грация, какие стойки... Неудачливый солдат, выстрелив из автомата, вполне может получить свою очередь обратно. И умереть.

Пройти всю игру, используя исключительно лазерный меч и Силу, — задача непростая и почетная. Это решающий тест вашего мастерства. Тем более что поединки с компьютерными Джедаями все равно проходят без использования таких глупостей, как огнестрельное или лучевое оружие. Дуэли могут быть очень сложными. Темные мастера отличаются друг от друга — как внешне, так и стилем фехтования. Одни применяют Силу, другие — меч и даже приемы каратэ (!). Например, единственная девушка-Джедай очень любит высоко прыгать и использовать Deadly Sight. Парень, разрезанный пополам (снизу, а не сверху!), активно применяет свой реактивный моторчик для выполнения смертоносных режущих ударов с разворотом на все 360 градусов. А как только Джедай-наполовину чувствует усталость, он улетает на отдых, предоставляя вам удовольствие прыгать за ним по навесным мостам, подражая козлотурам. Наконец, существует даже пара Джедаев. Они очень похожи на крокодила Гену и Чебурашку. Причем Гена с его очень большим тесаком "выносится" элементарно. А вот наш друг Чебурашка со своей лазерной булавкой слишком мал, чтобы по нему попасть. Придется попотеть.


Любимая "Махровая ворона".



Прочие спецэффекты

Игра гармонична — от начала и до конца. Уровни не успевают надоесть — все очень сложно и одновременно легко. Jedi Knight кишит приятными маленькими мелочами, которые как раз и запоминаются. Лазерный меч поможет вам "анатомировать" вентиляционные решетки, открывая новые области для исследования. На крыше небоскреба вас поджидает Tie Bomber, самоотверженно пытающийся забомбить Джедая. Огромную военную базу охраняет контингент AT-ST walker'ов, которые начинают за вами гоняться, ловко постреливая из главного калибра. В воде мешает не только сильное течение, но гигантские рыбы и осьминоги. Кстати, очень больно кусаются. Глупые поисковые дроиды продолжают доставать вас своими лазерами даже тогда, когда ваш транспортный корабль с минуты на минуту должен рухнуть на планету. А эти огромные ящики, которые срываются с креплений и давят всех и вся! В Jedi Knight не соскучишься. LucasArts гарантирует.

P.S. Чувствую, вы соскучились по cheat-кодам. Получите. Только прежде нажмите кнопку "t". Теперь вводите. После некоторых кодов следует добавить волшебное словечко "on" или "off".

Неуязвимость — **jediwannabe on/off**
Способность летать — **eriamjh on/off**
Все оружие — **red5**
Все вещи — **wamprat**
Полное "здоровье" — **bactame**
Переход на следующий уровень — **thereisnotry**
Все Светлые Силы — **imayoda**
Все Темные Силы — **sithlord**
Все Силы — **roccoonking**
Вся карта — **5858lvr**
Восполнить запасы энергии — **yodajammies**

Jedi Knights

Dark Forces 2



Разработчик
LucasArts
•
Издатель
LucasArts
•
Рейтинги
Графика 89%
Звук 90%
Сюжет 91%
Интересность:
97%

Системные требования
Pentium 90 (лучше 133), 16 Мбайт RAM (лучше 32), 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, DirectX 5.0, рекомендуется 3Dfx

По квадратам

Николай Радовский

Разрушение — в массы

Знаете ли вы, что нужно, чтобы у "среднего" и бесхитростного, но страстного поклонника action (к коим скромно отношу и себя) возникло знаменитое "чувство глубокого удовлетворения" — жизнью вообще и своим в ней местом в частности?
— Конечно, знаем, — дружно выдохнет загруженный "темой" прошлого номера читательский хор, — нужна машина с памятью подлиннее, 3Dfx'ом побольше, MMX'ом пошире и монитором поглубже.
— Отнюдь, — отвечу я твердо.

Поверьте мне, не в железках наше сермяжное счастье. Счастье вынесенного на всеобщее рассмотрение индивида, как бы банально это ни звучало, в аркадах и только в них. Любое железо "окупается" лишь при наличии приличной игры, достойно это железо врачующей. Так, несмотря на прорву 3Dfx-only-игр, лучшим Voodoo-проектом, по моему глубочайшему мнению, остается GLQuake — порт старика Q. И никакой Turok меня в этом не переубедит.

Mass Destruction — уже четвертая за последнее время 3D-аркада с принципиальным видом сверху. А ведь еще и "Вангеры" грядут... Впору задуматься: к чему бы это?.. Впрочем, раздумья — это как раз по части мудрых и изящных "Вангеров", а здесь — Destruction и, что характерно, по полной программе.

Видимо, очумев от богатства выбора 3D-акселераторов и API к ним, программисты компании NMS Software нашли для себя альтернативу: VGA. Подчеркиваю: буквы "S" в начале аббревиатуры нет и не предвидится. Дальше — больше. Требования к системе: DOS, DX4/100, 8 мегабайтов ОЗУ. Заостряю еще раз: слов "Windows 95" нет и... То есть, конечно, можно и из DOS Prompt, но разве это колея для нормальных героев? Для полноты картины: дата выхода игры — октябрь 1997 г. (проверено — опечаток нет).

Минимализм со знаком "плюс"

Такой самоотверженный минимализм уже сам по себе достоин похвал. Но самое приятное в том, что и игра ПОЛУЧИЛАСЬ. Теперь обо всем по порядку. Итак, в наличии имеется:

а) Местность с повышенным содержанием боевиков (с сопутствующей техникой) на единицу площади.

б) Невозможность нанесения точечных ракетно-бомбовых ударов. Причины не объясняются.

в) Вы — как представитель экипажа танка.

Цель проста: уничтожить объекты, о которых упрямо твердится в брифинге, и найти выход. Также известно, что зачистка местности — самый эффективный способ выполнения заданий. Мишени ясны, задачи определены...



Необходимые и достаточные условия

Башня, что характерно, вращается на все 360 градусов, и никаких заклиниваний.

За разрушение одного здания — бонус, за destruction всех — большой бонус. Запасы снарядов принципиально неисчерпаемы. Перманентно в свежеорганизованных руинах находится дополнительное вооружение: видимо, бывшие жильцы, царствие им небесное и отдельная благодарность, на случай боевых действий припасли. Враги с базуками подлежат отстрелу и приносят 25 очков. Вопрос: "А гусеницами гадов можно?" Ответ: "Нужно" плюс 50-очковый бонус. Архиправильно. Помимо базук неприятель пользуется разного рода бронетехникой, авиацией, флотом и артиллерией. Что еще нужно для полного счастья и душевного покоя?

Все объекты, за исключением людей (на них остается не больше 10 пикселей), — честный 3D. А объектов много... Если заехать за здание, оно становится прозрачным. Отсутствие стрейфа (танк все-таки) компенсируется возможностью крутить башней. В глубоких водоемах тонешь, мелкие можно форсировать, глубина определяется экспериментально.

Только психоделия!

Вспоминается Take No Prisoners — штука, конечно, неплохая, но, играя в нее, я все время ощущал: что-то здесь не так. Не верю. Посмотрев Mass Destruction, понял, что в TNP было "не так", — разрешение 640x480. В высоком разрешении строения с простенькими текстурами и особенно плоские монстры выглядят неубедительно. Конечно, 320x200 в TNP тоже есть, но кто будет играть в Low-Res, когда можно в Hi? Поэтому, пожалуйста, не надо никаких SVGA или тем более 3Dfx-патчей. Mass Destruction: 320x200 forever!

Словом, игра радует очень тщательной проработкой деталей и отсутствием у графики претензий на революционность.

Приговор: после установки творение подлежит обязательному помещению в красный каталог с атрибутом "READ ONLY" и портретами военачальников. Ура.

Mass Destruction

Разработчик
NMS Software

Издатель
BMG Interactive

Рейтинги
Графика 79%
Звук 50%
Сюжет 50%
Интересность
80%

Системные требования
486DX4/100, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0

Александр Вершинин

Напролом

Mageslayer, новая аркада от Ravensoft, могла бы с легкостью выиграть первый приз в качестве лучшей насмешки над святым Quake'ом. Действительно трехмерный графический engine, безостановочная пальба и даже настоящая консоль — все при ней. Вот только объясните: зачем аркаде консоль?!

А ведь Raven всегда была так сдержана в своих релизах. Выбирала из всего игрушечного богатства только самое гениальное (id Software) и переделывала это под себя. С Mageslayer же получился настоящий конфуз. Мало того, что игра страннователь и абсолютно не вписывается в имидж компании-производителя, новый проект выходит почти одновременно с Take No Prisoners (см. .EXE #8), игрой-близнецом (о релизе которой мы — в силу вышеприведенного обстоятельства — писать вряд ли будем, разве что совсем уж прижмет). Родство имеет глубокие сиамские корни: игры срослись одним engine'ом, жанром, стилем исполнения. Сами виноваты! Скальпель, пожалуйста. Будем вскрывать.

Наше дело правое

Разработчики игры с самого начала были немного не в своей тарелке. Им, кажется, почудилось, что они создают RPG. Сказано — сделано. В наследство от Hexen нам достались четыре серьезных персонажа. Каждый из них даже обладает зачаточной статистикой. Из всей четверки симпатичен лишь большой уродливый парень, получивший при рождении странное имечко Archdemon. Дабы не шокировать игрока ужасной внешностью нашего героя (да и всех остальных), Raven ограничилась игровым видом сверху. Правда с высоты птичьего полета демон стал больше похож на психоделического утенка с большим желтым клювом, длинными страусиными ногами и руками-огнеметами вместо крыльев. Но не в красоте счастье.





Beavis превращался в Cornholio. А наш герой...

Вживайтесь в образ: дело серьезное. В качестве одного из чудо-богатырей (кроме нашего гусика есть неспортивные гном, инквизитор и волшебник) вам предстоит выступить против одного из своих, то есть бывшего mageslayer'а. История путано поясняет что, мол, был талантливый мальчик, но опустился. Как водится, пристрастился к "орлянке", а затем пошел против родного братства истребителей магов. Последние очнулись слишком поздно: и вот теперь именно вам придется собирать пять частей артефакта, смертельно опасного для падшего магоборца. Ну а чтобы вам не было скучно, любимая гильдия подарила борцу со злом весьма экзотического советника. Ушастый куб с короной на верхней грани и зверскими физиономиями на всех остальных будет с радостью встречать вас между этапами, повышая жизненный тонус, приободряя и заставляя мучительно вспоминать, где же вы видели эти уши.





Враги наверху!

Издержки и достоинства "вида сверху"

Нельзя отрицать очевидный факт — вид сверху еще никогда не украшал shooter-аркаду. Подобная участь ожидала бы и Mageslayer, если бы игра не поддерживала ту самую "золотую железку", которой мы пожертвовали весь предыдущий номер журнала. Переключаемся в шестнадцатибитный режим — и игра начинает сиять. Сначала приглушенно — на серых подземных уровнях, затем глубокими синими цветами в царстве льда и, наконец, достигает пика богатства цветовой гаммы на уровне Огня. Здесь вы реально чувствуете те тысячи оттенков, которые яростно атакуют сетчатку

вашего глаза. Mageslayer становится зрелищным. Расположенные на разной высоте факелы коптят, враги бегают снизу и сверху. На одном уровне с вами они обычно долго не задерживаются.

Вид на макушку персонажа хорош всем, кроме нескольких маленьких деталей. Например, он не слишком располагает к удобству управления. Во-первых, вы не можете видеть достаточно далеко — а значит, и не знаете, какое количество врагов вам противостоит. Понимая это, Raven придумала весьма экзотическую функцию "look". При нажатии на "space" экран самозабвенно передвигается в ту сторону, куда в данный момент смотрит ваш герой. К сожалению, дополнительные хлопоты доставляет и управление — слишком уж чувствительно. Переходы по узким мостикам и путешествия под потолком по балкам становятся делом очень рискованным и неприятным. Но можно пользоваться мышью. Поворачиваться становится значительно удобнее, но вот ходить... В общем, джойстик лучше не пробуйте.

В самом начале рецензии я ошибся. Насмехаются не над Quake'ом, а над Hexen'ом. Ведь в Mageslayer и Hexen похожи не только engine, сюжет, тематика, герои. Практически идентично даже управление. Есть inventory, в котором хранятся подобранные вещи, есть даже strafe. Mageslayer надо посмотреть хотя бы ради него. Независимо от того, куда смотрит персонаж, strafe влево и вправо дает движение соответственно к левому и правому краю дисплея. А нажатие "Shift" и "стрелок" (вперед или назад) заставляет вас двигаться по вертикали! Всегда!

Моря крови и реки лавы

И все-таки в игре не все потеряно. Raven убила много сил и времени на эту в общем-то простенькую аркаду. В поисках точки приложения сил коллектива натыкаемся на уровни. Их много: около тридцати в одиночной игре и пять-шесть deathmatch-карт. Каждый этап сделан тщательно, с любовью. Дизайнеры Raven абсолютно не зря считаются специалистами высокого класса. Они смогли сотворить очень простые, но красивые и занимательные карты. Учитывая пригожую графику, можно просто болтаться по бесконечным лестницам, мостам и туннелям, развлекаясь прохождением элементарных ловушек.





Великан. Босс, но маленький.

А между тем ловушки очень классно сделаны — они красиво анимированы и, что очень важно, гармонично вписываются в окружающую среду. Все начинается с элементарных дощатых мостиков, которые имеют обыкновение переворачиваться по продольной оси, и подвижных платформ. Далее следует череда очень забавных "молотилок". Вы прыгаете с одной колонны на другую. Просто? Да, но до тех пор, пока вы не задерживаетесь на одной из них. Тут сверху падает невероятных размеров молоток и бьет по вашей колонне, как по наковальне. Шмяк! Персонаж оказывается тонко намазанным на импровизированную наковальню. Вариант с дубинкой, которая мощным пинком сбивает вас вниз, в лаву, не лучше. Уж поверьте. Фантазия авторов в сотворении новых подлянок, кажется, неистощима. Отважного героя давят тяжелыми воротами, прессуют огромными тисками и даже шинкуют между колес-шестеренок. Но это весело.


Слишком много крысюков.


Ушастик — прямо как хрюшки из "Пятого элемента".

А вот просто сражаться куда скучнее. Оружие (всей четверки) не отличается оригинальностью. Каждый герой что-нибудь метает или швыряет в противника — будь то топор, сноп огня или сгусток магической энергии. После любого большого этапа вы возвращаетесь к милашке черепу, и он награждает вас новым заклинанием. Оно ест больше энергии и нарисовано немного по-другому. И все. Враги непроходимо тупы и лезут под огонь ваших батарей веселой сплоченной толпой. Запирайтесь в угол и жмите кнопку "Control". Через несколько минут можно ее отпускать и продвигаться дальше. Скучно и кроваво. Красная жидкость летит во все стороны, а сама игра начинает напоминать симулятор телячьей бойни. Как уже было сказано, от отсутствия монстров Mageslayer мог только выиграть.

Mageslayer типично аркаден и ни на что не претендует. Найдя в себе силы пройти игру до конца, вы вскоре забудете, что совершили этот подвиг. Но повторить его, вероятно, не захочется. Даже с друзьями и по сети.

P.S. И все-таки посмотрите эту игру. Так могли выглядеть Heretic и Hexen, не изобрети id Software жанр 3d shooter'ов...

Mageslayer

Разработчик
Raven

Издатель
GT Interactive

Рейтинги
Графика 85%
Звук 60%
Сюжет 61%

Интересность
53%

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, рекомендуется 3Dfx

Х.Мотолог

Много пены

Собирая в номер новости, становишься по-дамски впечатлительным. Сравнивая анонсы с результатом, становишься ярым пессимистом. По крайней мере это касается *Speedboat Attack*. Новинка изваяна тайно любимой нашим журналом Criterion Studios и... едва ли оправдывает возложенные на нее надежды, громадье которых казалось таким близким и осязаемым (см. 1-й номер .EXE за этот год).

Игру делали слишком долго. Она несколько раз меняла название. Договор о ее продаже был заключен после того, как Criterion поссорилась с Virgin, но до того, как она подружилась с Ubi Soft. Вам это, конечно, неинтересно, но продукт приобрел все признаки заштатности Telstar, его вдруг опубликовавшей.

Словом, игра кажется недошлифованной. Древняя Scorched Planet (первая игра Criterion) смотрится куда презентабельнее и безупречнее. Неакселерированная версия SA выглядит просто отталкивающе. Акселерированная — странно (это при нашей-то априорной любви ко всему 3D-ускоренному!).

Соревнование

Идея, вообще говоря, великолепна. Гонки на скоростных катерах — с перестрелками, пеной за кормой, убегающим в панике горизонтом... Но реклама, обещавшая полную трехмерность, физический реализм и неограниченное количество варенья, нас обманула.

Да, здесь впечатляюще стреляют. Да, тут можно получить пулю в лоб. Однако даже такую, казалось бы, веселую игру нельзя назвать "полностью трехмерной", поскольку в качестве задников на трассе используются тонкие ширмы, разрисованные невнятными полудетскими картинками. Младенческое изображение пальмы не убеждает меня, что это тропики. Приятно, что все пальмы одинаковой высоты, над ними сияет артековское (то есть в меру "дубовое") небо, а между водой и ширмой с пальмами, лаская взгляд, залегает полоска пляжа — абсолютно плоская, "равноширинная" и почему-то серого цвета.



Полезно играть в Time Trial — там нет конкурентов, единственных убедительно трехмерных объектов в игре, — и SA воспринимается так, будто построена на жарко лобзаемом Build Engine'е, к которому непонятным образом прикручен правильный скроллинг. Разумеется, это ложное ощущение, но... Дополняет его тот прелестный факт, что буйки, а также бонусы, возлегающие на водной глади, изображены посредством давно забытой спрайтовой техники. "Проход" сквозь буек — страшное зрелище, тем паче что при не3Dfx-графике он, бакен, еще и крайне пикселизован.

Но самое отвратительное заключается в том, что чисто теоретически создатели игры все свои обещания все же выполнили, хотя и левой задней ногой... Поддерживается MMX (что это нам дает — одному богу известно), любится 3Dfx (зрелище, словами плохо объяснимое, но очень загадочное — использование ускорителя только подчеркивает недостатки engine'a), присутствует режим ночной гонки (голубое поменяли на звездное), есть даже динамически изменяемые трассы...

Обещания были столь сладки...

Обиднее всего за "реализм физической модели". То, что этой водной ракетой действительно сложно управлять, не является достаточным основанием для таких заявлений. Если бы "реализм" имел место, то столкновение на скорости 200 км/ч с таким твердым предметом, как бакен, было бы... скажем так, столкновением, а не банальной встречей с бестелесным призраком...

Но. Несмотря на обилие недоделок (например омерзительное звуковое сопровождение) и прочих несообразностей, играть в SA можно. Трассы довольно грамотны, и разочек проехать по ним стоит. Но надоедает все это очень быстро, а из-за того, что игра не отличается сбалансированностью ни в одном из своих режимов (а режимов много: "чемпионат", блеснувший отсутствием чек-пойнтов; "acrade", имеющий тьму никому неинтересных нюансов; сетевые баталии), привыкнуть к ней невозможно, полюбить — тем более.

Постепенно понимаешь, что игра убога во всех отношениях, — так, в меню употреблен гнуснейший шрифт — наклонный "Курьер", а само меню организованно предельно бестолковым образом.

Понятно, что спасти игру можно было силой и разнообразием оружия, выбором лодок и дополнительного оборудования, красивыми взрывами... Тут разочарование достигает апогея. По наносимым повреждениям пулемет, которым оборудовано это корыто, весьма эффективен. Но зрелищность нулевая. От стрельбы не получаешь ровно никакого удовольствия. С ракетами ситуация не лучше...

Результат прост. Разочарование, злобоехидство отдельных товарищей, утверждающих, что это первая игра, которая в 3Dfx-режиме смотрится хуже, чем в программном...

Speedboat Attack

Разработчик
Criterion Studios

Издатель
Telstar Electronic Studios

Рейтинги
Графика 70%
Звук 40%
Сюжет 40%

Интересность
42%

Системные требования
Pentium 90 (лучше 133), 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, 3Dfx желателен

Х.Мотолог

Очень скорая помощь

Единственная цель данного текста — оправдать высокий балл в итоговой графе "Интересность". Ибо лично мне, неподкупному, стыдно давать его за игру, в которой вроде бы нет ни одной свежей идеи. Так вот, трудно объяснить, почему *Ignition*, созданная шведской Unique Development Studio (в народе – UDS), — почти совершенство.
На поверхности, пожалуй, найдутся два объяснения: отличная графика и острая необходимость в появлении на рынке сбалансированной компиляции на тему "minimachines".

Понять другие причины остро положительного влияния игры на вашего покорного слугу почти невозможно. Еще сложнее сказать, почему отдельным товарищам она не понравилась. Разброс мнений по этому, вообще говоря, примитивному вопросу очень велик. Сама же игра слишком несерьезна для таких обсуждений.

Уникальность при полном отсутствии индивидуальности

Рядом с рецензией затерялась некая табличка. В частности, там присутствует слово "сюжет", напротив которого стоит цифра. Слово это постоянно всех шокирует, не сбивая с толку разве что "оценщиков" квестов. Поэтому в общем случае его надо понимать как "все остальное кроме звука и графики, но не интересность". Впрочем, что мы, несчастные профессиональные игропоклонники, вкладываем в понятие "интересность" — тоже полный туман.

Обычно сюда притягивается за уши все, что попадает под руку. Но в случае с Ignition ясность полная: 89% аудитории сочтут продукт UDS безумно интересной игрой, а жалкие остальные проценты грубо назовут ее полной лажей. Сказано же: жалкие проценты.

Игра сработана так, чтобы затянуть вас всего, без остатка.



> — Прошу прощения, — сказал я, — у вас в бутылке случайно не водка?
> — Нет, — сказал человек, оборачиваясь, — это самогон.
> Это был Чапаев.

Поэтому в нее включено только то, что по-настоящему весело и немного комично. И ничего более. Рассуждения таковы: машинки ма-асенькие — это горячо и куражно, следовательно — будем кататься на масеньких машинках. А для пущей потехи нужен слегка маразматический выбор: школьный автобус, тягач, "скорая помощь", гоночный автомобиль... Как вы думаете, какая из этих колесных штуковин будет на финише первой? А вы думаете, это важно?..

Да, разумеется, техника должна отличаться не только внешним видом (хотя одни лишь габариты автобуса уже будут сказываться на манере езды), но и какими-то характеристиками. Характеристики стандартные, однако интересность за счет этого увеличилась еще на шажок.



В пропасть можно и упасть... Но это не больно.

При всей прелести "право-лево-газ-тормоз" требуется еще одна деталь. Как это ни удивительно, пятой клавишей управления стала не стрельба (слишком уж всех утомившая), а некое суперускорение — это самое ignition — искра в бензобаке с последующим разгоном до бешенной скорости. Способность к "форс-мажору", само собой, у машины случается не слишком часто, заветного момента нужно дождаться, тем более что в этом случае нам надобен прямой участок дороги (а то упорхнем куда-нибудь)... Совершенно очевидно (скажика, дядя!), что идея стара, как мир компьютерных игр. Но в том-то и прелесть, что за тысячу лет она не потеряла своей эффективности — играть занятнее.

Трасса как повод

В наше суровое техногенное время трассам приходится быть полностью трехмерными. Спиралевидные спуски, "настоящие" горки. Машины вынуждены, понимаешь, подскакивать и совершать в воздухе сальто-мортале. Но вылет с горного серпантина или столкновение с непреодолимым препятствием не должны портить (тем более останавливать) игру! Выходит, после красивого взрыва вам дают новую машину, строгой рукой ставят (нет, не в угол!) туда, куда вы не смогли попасть, — и гонка продолжается.

В интересах игрока всегда может зарядить проливной дождь или пасть снег. А еще было бы забавно предложить уйму всевозможных маршрутов. В свою очередь, эта наисвежайшая идея рождает развилки и ответвления.

Повторюсь: все это, равно как и идея выдавать изображение знака, предупреждающего о повороте, развилке или пропасти, далеко от оригинальности. От откровения. Что особенно ужасно, отнюдь не ново и желание объединить все эти задумки. Их уже сковывали одной цепью — например в Rush Hour (он же — Speedster). Разница лишь в том, что UDS отнеслась ко всему на порядок... менее серьезно. И победила. Получив на выходе игру на два порядка ярче. Каждый штрих бросается в глаза. При этом "продукт" отлично сбалансирован. Как такое могло получиться?!

Да, еще одна характерная деталь: каждая трасса отличается оригинальным оформлением. А иначе — зачем?..

Те же соображения

Отработанная на симуляторах связка: чемпионат, одиночная гонка, заезд на время, multiplayer в сети или split screen... Просто пустяк. Просто приятно. Кстати, трасс всего восемь (это можно читать как "аж восемь идеальных трасс"). Машин тоже кот наплакал. Причем кое-что недоступно, пока вы не достигли успехов на тропинках попроще.

Банально? Точно. Но чувствуешь себя президентом США...

Но Ignition не была бы Ignition, если бы не отменная графика и блестящее звуковое оформление. Отменная и блестящее. Именно так.

Жертвы самообмана

Редакциям журналов компьютерных игр свойственно ошибаться. Это, наверное, от жирной жизни. Включив на Pentium 200 MMX, оснащенном 3Dfx Voodoo, все графические изыски игры и выставив разрешение 800x600, мы долго причмокивали губами: "Ай, как же ребята хорошо 3Dfx запользовали!.." Еще стыднее: мы даже умудрились показывать кому-то эту игру как пример рулезности модной железки.

Радовались мы этому факту ровно до того момента, когда вдруг, совершенно случайно не выяснилось, что 3Dfx-то игра будет поддерживать после выхода патча (это примерно через месяц).

Тут мы задумались. Присмотрелись. Увидели, что характерное размазывание текстур действительно отсутствует. Что подкупивший нас antialiasing подлинно не аппаратный, а является маленьким ноу-хау шведских талантов. Что MIP mapping — истинно MIP mapping. Что пикселизации нет только потому, что качество текстур подобрано просто идеально.



Честное 3D, однако.



Вы вряд ли можете представить, как обидно понимать, что ты чуть было не проворонил лучшую (и меня невозможно переубедить) реализацию тумана программными средствами. Что, оказывается, после Extreme Assault, которая по большому счету от ускорителя выигрывает только в скорости, шедевры программного рендеринга все еще создаются. И что после выхода упомянутого патча игра нас удивит четырьмя десятками fps в 800x600.

Проделанная создателями графики работа (а делал ее всего один программист!) поражает. Хотя при нынешней популярности ускорителей она рискует пропасть даром. Сохранятся лишь рассуждения о великолепной камере, которая отлично рекламирует трехмерность всех задников и собственно трасс.

Для владельцев компьютеров, фигурирующих в минимальных системных требованиях игры, надо сделать важную ремарку: благодаря тому же antialiasing'у и общей культуре программирования игра в классическом (и, пожалуй, ставшим уже "андерграундным") разрешении 320x200 дает сто очков вперед любой посредственной SVGA-программе. Тонко играя словами, назовем это "эффектом Mass Destruction".

Колебания воздуха

Звук? В точности такой, какой игре надобен. Он не просто хорошо сделан, а точно дополняет картину. Желтый автобус становится школьным аккурат после того, как при ускорении из него доносятся испуганные вопли живого груза. Сразу становится понятно, что так кричат только детишки, испорченные средним образованием и едва ли рискующие не то что столкнуться с высшим, но и просто доехать невредимыми до финиша.

Но не в звуке дело. Надо лишь краем уха послушать, какая в игре музыка! Что может сделать один человек с профессиональной звуковой картой в руках? Понятно — все, что угодно... Но не до такой же степени! Музыка незамысловата, в ней бездна цитат (наступает полное deja vu — понять, что цитируется невозможно)... Треки, записанные на CD, существуют в полном согласии с самой игрой. И это не любовь, не дружба — это гармония. При этом музыка вполне самодостаточна и вот уж какой день ублажает наши уши соло. Эпитеты все те же, коими можно наградить саму Ignition: ненавязчивость, задушевность, высокий класс и беспочвенная оригинальность.

Или

Сочетание парадоксальное: стебный продукт и высокий профессионализм создателей. Масса мелких приколов и общая цельность.

Среди себе подобных игра ставит жирную точку. Надолго. Спасибо товарищам. Русский со шведом — братья навек

Ignition

Разработчик
UDS
•
Издатель
Virgin
•
Рейтинги
Графика 94%
Звук 95%
Сюжет 90%
Интересность
89%

Системные требования
Pentium 100, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS

Игра предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 232-6952

Х.Мотолог

В замке холодно

А также гадко. Очень много зомби... А их, друзья, предписано отстреливать. Хотя занятие это довольно унылое. Несмотря на то что у рецензируемой игры очень много поклонников.
Вся проблема состоит в том, что наш PC-шовинизм опять столкнулся с культовой игрой. Даже с явлением. На PlayStation *Resident Evil* продавался миллионными тиражами. Дело было чуть больше года назад...

Открытий в игре — девать некуда. Немало и недоработок, смотревшихся странно уже год тому назад и еще более нелепых сегодня. Тем не менее Resident Evil — это, возможно, лучший квест среди action и лучший action среди квестов. Симпатичней, чем Ecstatica или LBA, хотя о привкусах и не полемизируют.

Наконец, есть большой и чистый *чужой* жанр. Триллер. Если вам удалось поладить с игрой часа на два, то при наличии


В начале их было трое.

свободного времени вы рано или поздно доползете до развязки, соберете все подсказки, обсудите с такими же товарищами секреты...

Но стоит предупредить, что для любви с первого взгляда игра кривовата. Можно сказать, очередная жертва портирования...

Бледная кинокопия

Персонаж разгуливает по замку, собирает патроны и отстреливает зомби — так звучит самая примитивная трактовка происходящего. Более романтическая точка зрения: вокруг спецназовца происходят зловещие события, его товарищи исчезают при обстоятельствах, про которые можно с уверенностью сказать, что они трагичны... Постепенно играющий узнает все больше и больше, но события от этого не становятся менее жуткими, а коллеги по работе не перестают превращаться в дурно пахнущие трупы...

Изначально вам предстоит выбрать одного из двух персонажей. Команда "приспешников" состоит из четырех человек, и игра начинается именно в тот момент, когда четвертый куда-то запропастился, и встреча с зомби, наворачивающим (приятного аппетита, любезный!) еще теплый труп напарника, впрыскивает нас в игровую обстановочку. Кстати, если вы вовремя не начнете стрелять, то уплетут и вас.

Дальнейшее смутно напоминает песенку про десять негритят. "Я отойду на секундочку", — говорит дружок, а через пару минут ваш слух услаждает жуткий вопль. Отряд не заметил потери бойца...

Придется привыкнуть к тому, что в любом локейшене камера строго фиксирована, хотя обшаривать надо каждый уголок. Начинать следует с карманов трупа — там лежат запасные обоймы.

А дальше... а дальше начинается обычное — охота за ключами, оружием и информацией. Если вы запустили игру — значит, попали в место, из которого не выходят просто так. Зомби и острая нехватка здоровья сделают это занятие более напряженным.

Обстановочка

Интерьеры в игре пререндеренные, то есть заранее "нарисованные". Вы даже не знаете, насколько это плохо. Потому что исходные файлы Capcom где-то потерял, и нам предстоит ловить все те пиксели, что скрадывались низким разрешением консоли. Контраст между моделями в 3Dfx-графике и интерьерами самого пакостного вида и качества, которое только можно себе представить, — тяжелый случай.

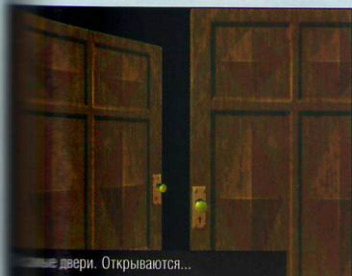
Впрочем, самый большой недостаток интерьеров — это их убогость. Замок, наполненный зомби, должен быть мрачен, но почему его обстановка при этом должна быть так дурна? Дизайн отдельных помещений никак не сопрягается с комнатами за углом; жить и побеждать в таком гнусном месте было бы несладко, оттого, верно, и играть в нем порой утомительно. Возможно, сказываются японские представления о европейских вкусах. Дикие, как известно, представления.

Другая серьезная проблема — огрехи engine'a, упирающиеся в пререндеренные локейшены и ограничивающие свободу передвижения. Для того чтобы перейти из комнаты в комнату, необходимо встать перед дверью наиболее "правильно" по отношению к ручке (выясняется опытным путем, привыкнуть можно) и нажать клавишу "Use". После этого игроку придется наблюдать жуткую картину (до одури, потому что дверей здесь — как негодяев среди нас): ему покажут как бы вися-



Орудие труда...

щую в темноте отрендеренную дверь (всего их пять видов) и тупейший процесс поворачивания ручки. Фирменный, так сказать, баг. Парящая и открывающаяся (всегда на себя) в пустоту дверь, с последующей демонстрацией нового экрана с дверью уже закрытой (хорошие петли: открывается полминуты, а захлопывается мгновенно) и как бы не имеющей ни к чему отношения.


...ые двери. Открываются...

Но если необходимость жать пробельную клавишу для открывания дверей еще понятна, то борьба с лестницами умиляет наповал. В отдельных случаях лестница повторяет судьбу двери с точностью до изображения движущихся ступенек (вместо раскрывающихся створок), иногда же нажатие "пробела" вызывает лишь неинтерактивный (но по крайней мере нормальный) подъем персонажа по лестнице. Критерий различия — переход из локейшена в локейшен.

Все это напрочь исключает возможность драки в дверях или на лестницах, отчего игра только теряет. Собственно, даже целиться вверх-вниз невозможно. При борьбе с лежащим зомби вам будет дозволено вместо стрельбы пнуть его ногой, но процесс этот никак не контролируем, компьютер сам "догадывается", чего вы хотите... Поскольку обычно результат такого "гадания" расходится с вашими желаниями, требуется точно целиться и подгадывать время.

Есть в игре и некоторые ошметки традиционной русской национальной "охоты на пикселей", выражаемой в мучительном поиске того места, которое, по задумке авторов, отвечает, например, вашему желанию посмотреть или потрогать тот или иной предмет. Необходимые позы могут оказаться самыми неожиданными...

Стиль

Все-таки есть. Игра неестественна, зато неестественна от начала и до конца. Неинтерактивные эпизоды выполнены на engine'е, за счет чего сюжетная линия лучше переваривается, а визуальный ряд не рвется. Концепция сохранений игры вписана в сюжет идеально — есть единственное место, где можно засейвиться. Это пишущая машинка в холле, и для каждого лишнего сейва вам придется поискать новую ленту для машинки. Какое это имеет отношение к сюжету, вы узнаете на десятой минуте игры.

Не являясь шутером, Resident Evil содержит довольно за-


А если это любовь?


Обратите внимание: перед героиней – труп четвертого героя...

бавный выбор оружия. Инвентарь же доставит удовольствие даже поклонникам квестов. И дело тут даже не в количестве, а в возможности объединять различные предметы.

При этом игра не допускает бессмысленных экспериментов и переборов. Сюжетная линия в меру строга и не больно-то ветвится. Более того, все действия завязаны в однозначные цепочки: нельзя подобрать код к замку, вам просто не дадут такой возможности, а заставят найти бумажку с цифрами. Применение предметов не по назначению тоже недопустимо.

Только, пожалуйста, не говорите мне, что RE — квест. Несмотря на достаточное количество адвенчурной атрибутики, думать в игре не требуется. В принципе. То есть пошевелить мозгами, конечно, можно, но только для собственного удовольствия. Поиск необходимой информации совершенно эквивалентен поиску патронов и требует минимума серого вещества.

Хорошо это или плохо — дело ваше. Игра необычна настолько (впрочем, какое-то количество аналогий и ссылок допустимо), чтобы мнения делились и размножались. Едва ли она достигнет той популярности, которую завоевала на SPS, но...

Кто старое помянет, тому и глаз вон

К сожалению, отставание игры, по всем параметрам прошлогодней, от насущных задач дня сегодняшнего слишком заметно. Тот факт, что работа над Resident Evil 2 уже ведется, внушает надежду, что второй раз такое не повторится, и владельцы PC получат свое заслуженное. И, не будучи оскорбленными и обделенными, станут страшными поклонниками второй серии.

Конечно, если бы при портировании из engine'a была удалена хотя бы половина накладок, перечисленных выше, то игра, возможно, могла бы стать хитом. Но этого не случилось. Особенно забавно то, что информация о портировании RE вызвала много шума в Интернете и специализированных изданиях, а вот выход игры прошел почти незамеченным.

Остались незамеченными и приятные RE-детали. Например откровенно туповатые по содержанию, но неплохо озвученные диалоги: "Что это?" — "Что это?" — "Это кровь?" — "Надеюсь, это не кровь Брюса?" — "Да нет, его труп лежит в другой комнате..." Звук в игре действительно создает атмосферу, в этом ему не откажешь...

Resident Evil

Разработчик
Capcom

Издатель
Virgin

Рейтинги
Графика 65%
Звук 80%
Сюжет 55%

Интересность
59%

Системные требования
Pentium 90/166 (при наличии 3D-ускорителя с 4 Мбайтами памяти/без оного), 16 Мбайт RAM, 100 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

КВЕСТЫ



- "Братья Пилоты. По следа полосатого слона"
- Broken Sword II: The Smoking Mirror
- Riven: The Sequel to Myst
- The Last Express





Game.EXE НАШ ВЫБОР

54

Broken Sword II: The Smoking Mirror

"Как здорово, когда ждешь, ждешь — и вдруг все получается так, как и должно было получиться! Какая приятная неожиданность!.."

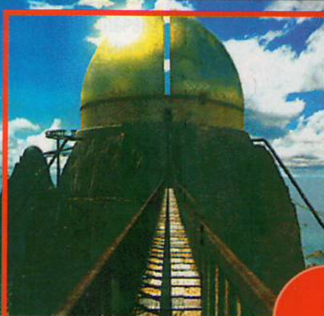
"Братья Пилоты. По следам полосатого слона"

"Пожалуй, этот диск может символизировать конец бездумного переложения лучших зарубежных кассовых стратегий, шутеров и квестов на русский язык и появление истинно РУССКИХ игр..."

Game.EXE НАШ ВЫБОР



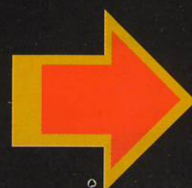
58



Riven: The Sequel to Myst

"Зато впереди нас ждет новый загадочный и огромный (5 компакт-дисков) мир, так поразительно похожий на мир настоящий!"

52



ОЛЬГА ЦЫКАЛОВА

Киноигры

Давненько не была я в кино! Мой бедный телевизор зарос пылью, а видеомагнитофон заточен под устройство по имени "арвид". Тишина, покой, и только монитор подает бурные признаки жизни. Увы, скоро этому благолепию, возможно, настанет конец, и придется мне плестись под холодным осенним дождиком в ближайший кинотеатр, а то и вовсе слиться с народом, в едином порыве рвущимся в выходные на Горбушку за очередным суперхитом. И ладно бы из любви к искусству! Придется совершать эти утомительные телодвижения исключительно служебной пользы для.

Кто же знал, что кино — это такая шустрая штучка, что выкинешь ее за полную игрушечную никчемность в дверь, а она незаметно просочится через окно и таки отвоюет свое место в компьютерном мире!

Оглянитесь по сторонам: в нашей компьютерной реальности уже прочно обосновались игрушечные двойники почти всех кинохитов этого года, а мы этого знаменательного события даже не заметили. Наверное, из-за того, что у киноигрушек появилась ярко выраженная способность к мимикрии — они теперь пытаются прикинуться полноценной компьютерной игрой.

До нынешнего года в сфере кинокомпьютерных гибридов царствовала LucasArts со своими бесчисленными звездными войнами, про которые уже нельзя с уверенностью сказать, где они в основном протекают — на кино- или компьютерных экранах. Время от времени и другие разработчики заимствовали персонажи из популярных фильмов — невинное желание сделать игрушку чуть "продажнее" за счет громкого имени кассового фильма.

Времена изменились, у кино возникли проблемы. Люди не могут ходить в кинотеатры чаще или покупать кассет больше, чем они делают это сейчас, прибыли в киноиндустрии перестали расти, как бы новые хиты ни изгалялись в спецэффектах. Вот тут-то кинокомпании и обратили свой взор на компьютерные игрушки. Денег от них, конечно, на порядок меньше, чем от фильмов, зато доходы ровно и стабильно растут из года в год. Вот оно — поле непаханое для приложения усилий киномагнатов! Игрушечные отделения в числе прочих организовали Warner Bros., XX Century Fox и "Дисней". Другие, вроде Columbia Pictures, сочли более выгодным переложить производство игр на партнеров.

Проще всего оказалось делать игрушки производителям мультиков. "Дисней" не мудрствуя выпускает мультфильм и игру почти одновременно. Не успел отшуметь "Король Лев", а на очереди уже "Геркулес", симпатичная "платформа" того же названия. Компаниям, занятым настоящим кино, сложнее, потому что компьютерное видео, которого по логике вещей в их играх должно быть полно, в принципе не очень-то интерактивно и к тому же неважного качества. Однако был бы спрос — десяток-другой оригинальных решений всегда найдется.



Babylon 5

Самый простой вариант — забить диск вместо игры всякой мультимедией: кусочками из фильма, текстами и портретами актеров. Именно так поступила Sound Source Interactive с игрой Babylon 5 — Shadow Wars. Маленькая игра здесь тоже, конечно, присутствует, но эта жиденькая аркада вряд ли обрадует поклонников сериала. Слухи же об "игре про "Вавилон" еще долго будут будоражить игровую общественность.

The City of Lost Children

Фирма Psygnosis поступила честнее — аккуратно перенесла в 3D все действие фильма. Получились великолепные ландшафты и редкостно скучная игра, которой не помогла добиться популярности даже слава ее прототипа.

А вот кое-что из целой кучи игр-"компьютеризаций", которые мы увидим в конце этого — начале следующего года.

Blade Runner

Ошибки Psygnosis были учтены конкурентами. Westwood Studios в своем Blade Runner не просто воссоздает сцены фильма в 3D — трехмерной трансформации будут подвергнуты и сами актеры. Их лица и движения с помощью технологии оптического захвата движений (motion capture) будут переданы героям игры. Надо ли говорить, что они озвучат и речь персонажей. Тем не менее Blade Runner не типичная игра по мотивам фильма, потому что хиту, положенному в ее основу, уже стукнуло 15 лет, и новая игра вряд ли будет рассчитана на интерес поклонников пожилой картины. Какой бы она ни получилась — это будет игра сама по себе.

Fifth Element ("Пятый элемент")

Сам фильм продемонстрировал просто-таки апофеоз слияния кино и компьютерной игры. Мало того, что он нашпигован компьютерной графикой, его сюжет как будто просто перекочевал на экран из старого доброго квеста. Разыскать пять элементов, чтобы остановить злые силы, — что может быть квестовее!

Тем не менее фирма Kalisto Entertainment, похоже, собирается превратить фильм в крутую стрелялку наподобие Tomb Raider. Играть можно будет либо за неземную девушку Лило, либо за Корбена Далласа (вернее, за их трехмерные аналоги, выполненные с некоторым портретным сходством). 15 уровней 3D-ландшафтов и сонмища врагов, которых нам предстоит истребить, тоже наводят на печальные мысли. Идея проста — на волне успеха кинохита впихнуть фанатам игрушку "по мотивам", лишенную всякой самостоятельной ценности.

X-Files ("Секретные материалы")

А еще игроков можно долго держать в напряжении, предлагая им перед полноценной игрой блюда попроще. Именно так поступила фирма XX Century Fox с суперпопулярным в Америке сериалом X-Files. У нас эту забористую помесь детектива с ужастиком и научной фантастикой продают пока на видеокассетах.

Впервые игра была продемонстрирована на ECTS, и, конечно, мы не могли пройти мимо: проект по мотивам такого сериала мог быть только квестом. Пощелкав минут пять мышкой, я убедилась, что это действительно X-Files, и ничего более — вместо игры на экране крутились десятки досье на героев сериала. Отловленный неподалеку юноша-менеджер на наши недоуменные вопросы отвечал, что сначала выйдет нечто вроде энциклопедии X-Files, а потом уже появится игра, которая к началу выставки находилась еще в том состоянии, когда показывать публике было просто нечего.

X-Files как полноценная игра выйдет только в мае 1998 года, зато ее уж никак не назовешь низкобюджетной поделкой. Судя по всему в игре опять будет довольно много видео. Изображать главных героев будут все те же Джилиан Андерсон и Дэвид Духовный. Вместе с ними в игру перекочует и множество других персонажей, хотя сюжет для нее будет написан совершенно новый, не повторяющий события сериала. Ну а что же мы — игроки? Нам придется заниматься делами, давно знакомыми по жанру "полицейского симулятора": изучать место преступления и добывать улики, допрашивать подозреваемых и, конечно, постоянно общаться с нашими знаменитыми коллегами.



X-Fools ("Секретные придурки")

Пока фирма XX Century Fox трудится над новым развлечением для поклонников X-Files, компания Parrot, как всегда, над ними издевается: она быстренько состряпала игру, в которой поклонникам сериала предлагается раскрыть самый ужасный заговор всех времен и народов: оказывается, инопланетяне уже среди нас и пытаются окончательно одурачить землян при помощи ими же произведенного сериала X-Files. X-Fools набиты кучей маразматических игрушечек вроде конкурса "не доверяй никому" (на знание содержимого X-Files) или полетов на звездолете пришельцев для наблюдения за процессом промывания земных мозгов.

Men in Black

Игроизация этого хита досталась фирме Southpeak Interactive, которая, как известно, похвалялась, что может сделать игру из любого видеоролика, без всяких там 3D'шных задних планов. Первый опыт фирмы — Temujin — не в счет, потому что он был игрой с самого начала. Но, к нашему удивлению, "Люди в черном" оказались не видео, а вполне обычной скорее action-, нежели adventure-игрушкой, умудрившейся напомнить нам одновременно и Resident Evil, и The Crow: City of Angels.

Кино нашло свою дорогу в мир компьютерных игр. "Не хотите ли видео?" — "Пожалуйста, мы быстренько закосим под 3D и сделаем для вас старую добрую аркаду или квест — что попросите!" — предлагает оно.

Плохо это или хорошо? С одной стороны, вторжение кинокомпаний в игрушечный бизнес — это новые деньги на разработку игрушек, новые технические решения и... новые квесты, потому что именно квесты больше всего соответствуют духу кино, даже если это кино — самый наикровавейший боевик.

Но лично мне все это не очень-то нравится. Какими бы ни были компьютерные игры, они создают собственный, не доступный другим видам искусства мир, мир, который может потускнеть и рассыпаться под напором более опытного и богатого старшего киношного брата. Впрочем, все, как всегда: поживем — увидим, кто кого перехитрит: кино нас или мы — кино.

ВДНХ на необитаемом острове

Riven

Ольга Цыкалова

*Если бы англичане были так пунктуальны, как о них рассказывают в анекдотах, то на месте этого превью была бы рецензия на **Riven: The Sequel to Myst** — продолжение знаменитого Myst'a. К сожалению, англичане — тоже люди, и ничто человеческое им не чуждо. Издатель, компания Broderbund, уже два раза переносил сроки выпуска игры, пока наконец не остановился на 31 октября — ровно на два месяца позже той даты, которая планировалась поначалу. Это значит, что до России игра доползет к середине ноября.*

Раз самой игры в октябре мы не увидим, придется заняться привычным совковым делом — пусканием слюнок в процессе созерцания буржуинской конфетки. Слюнок этих за последние несколько месяцев накопилось немало: Broderbund то расщедрится на новый скриншотик, то покажет кусочек мультика, то многозначительный текстик выбросит, а на ECTS нам и вовсе поиграть дали, да еще и на живых классиков посмотреть позволили, так что есть теперь о чем помечтать темными осенними вечерами...

Но сначала немного о прошлом. Возможно, некоторым это покажется диким, но самая знаменитая и покупаемая игра всех времен и народов — вовсе не кровавый шутер, а милый благопристойный квест, имеющий место быть на необитаемом острове, битком набитом пазлами и механизмами. С конца 1993 года продано более 4,5 миллиона копий Myst'a, и его цена в магазинах не падает до сих пор.

Большой секрет

Загадка популярности этой игры свела с ума не один десяток разработчиков. Кто только и как только не пытался переплюнуть Myst! Потрясающе красивые ландшафты, немыслимой причудливости механизмы, тайны и мистика, видео, наконец, — все перепробовали разработчики-последователи, и все безуспешно. Канули в лету Timelapse, Obsidian и Lighthouse, а "Мист" все живет и побеждает.

Впрочем, секрет "Миста" на самом деле — никакой и не секрет. Как и всякий снискавший особую популярность товар, эта игра может похвастаться тем, что появилась в нужное время в нужной упаковке. Myst открыл эру мультимедиа, впервые показав народу, зачем компьютеру привод CD-ROM. Создатели игры вложили в нее все существовавшие тогда достижения компьютерной графики — это было великолепное шоу, которое многие не могут забыть до сих пор.

Прошло три года, и авторы "Миста" вступили на тот же скользкий путь "улучшения" собственного шедевра. Кроме несомненного художественного таланта и весьма специфического "мистического" менталитета у создателей Riven: The Sequel to Myst есть еще одно очень большое преимущество перед прочими мистоделателями: у них есть деньги. Много денег! Целые горы зеленых бумажек, которыми их бесперебойно снабжает благодарная за суперприбыли фирма Broderbund. И денежки не пропали зря! В Riven есть все, что появилось в мире компьютерной графики за последние четыре года, и при этом, как всегда, самого лучшего качества. 31 октября мы получим не просто игру, а настоящую энциклопедию компьютерных достижений со времени появления мультимедийных компьютеров и до наших дней.





Карта нашего острова.

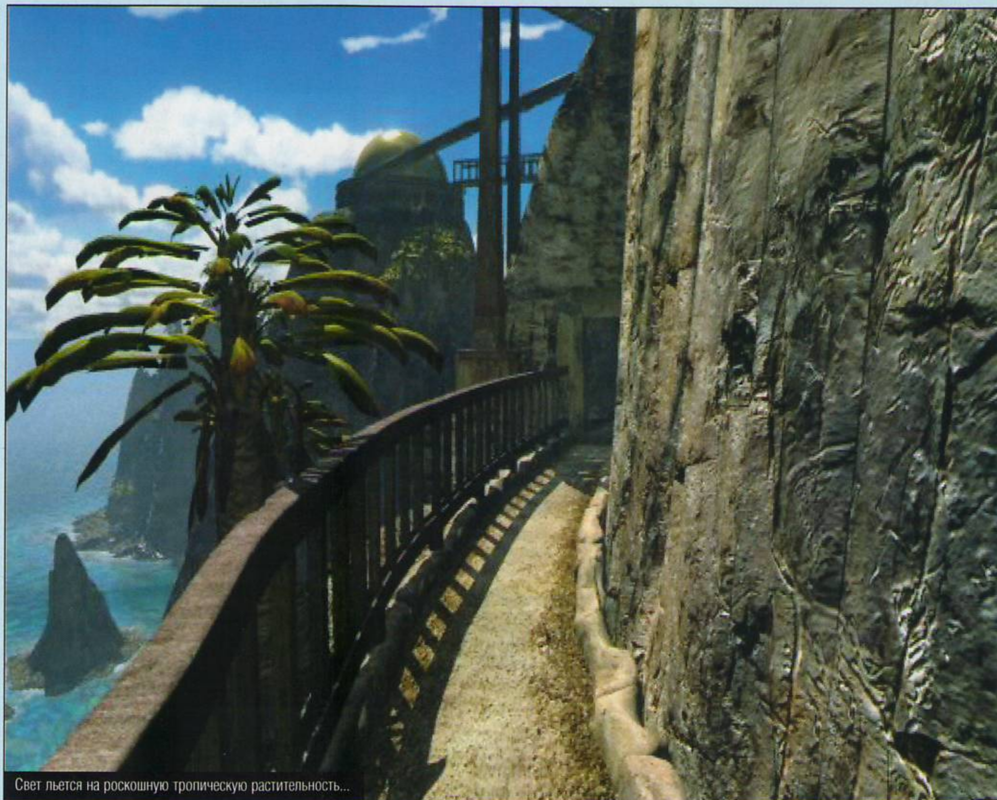


Елки из палок

Квесты очень долго страдали от неспособности 3D справиться с мелкими "индивидуальными" неупорядоченными деталями, из которых, собственно, и состоит окружающий

нас мир, поэтому их действие по большей части происходило либо внутри помещений, которые человеческие руки уже давно лишили всякой случайности и неупорядоченности, либо ночью, когда деталей просто не было видно.

"Мист" храбро появился при свете дня и частично на открытом воздухе, и недостатки 3D-пейзажей от этого особенно заметны. В Riven тоже вовсю льется дневной свет, но не на палки и конусы, символизирующие деревья, а на роскошную тропическую растительность, каждый листик которой кажется живым. Не только деревья, но и почва на этом замечательном острове распадается на множество "случайных" фрагментов: травка, песок, камешки... Все это так буднично будет путаться у нас под ногами, что впору совсем забыть о тех миллионах полигонов, из которых состоит окружающее нас великолепие. Естественно, ни о каких 256 цветах речь уже не идет. Мир Riven воспроизводится в тысячах оттенков.


Свет льется на роскошную тропическую растительность...

Вода

Создатели современных трехмерных игрушек просто помешались на воде! Как только позволила мощность пентиумного процессора, они начали экспериментировать с ее оптическими свойствами. Вода зеркальная и про-



зрачная, отражающая небо и тени облаков и идущая мелкой рябью, вода, переливающаяся и сверкающая на солнце, — все это не раз маленькими кусочками появлялось в компьютерных играх, но похоже, что только в Riven компьютерная вода будет доведена до своего природного совершенства.

Движение

"Мист" вполне заслуженно называют "слайд-шоу" — в его мире движение практически невозможно. В Riven, как и во всякой уважающей себя современной компьютерной игре, напротив, полно движения (разумеется, по раз и навсегда затверженным маршрутам: и не надейтесь, что вас отправят гулять по острову на свой страх и риск). Создатели игры лучше знают, куда вам стоит пойти, чтобы увидеть самые красивые виды и найти самые полезные предметы. Зато любое перемещение в Riven буквально вылизано! Механизмы работают именно так, как работали бы в действительности, не просто по-компьютерному гладко, а с учетом веса, вибрации и прочих реалий, которым, кажется, не место в компьютерном мире. Перемещения же самого игрока (в Riven сохранился вид "от первого лица") напомнили мне... впечатления от американских горок — настолько они были быстрыми и плавными.

Игра

Мы достаточно знаем о Riven как о новом мире, но почти не имеем информации о Riven как об игре. Известно только, что мы отправляемся на остров, чтобы освободить Кэтрин, жену изобретателя Атруса, героя "Миста". Riven много больше "Миста", соответственно, мы куда больше времени проведем, осматривая местные достопримечательности, прежде чем нам придется заняться решением загадок, которые, как это теперь модно, будут плотно привязаны к сюжету.



А еще в Riven появились новые персонажи, но не ждите теплого человеческого участия: новые загадочные существа, конечно, оживят картину, но судя по всему особо пообщаться с ними нам не удастся.

Словом, как игра Riven, похоже, не принесет нам ничего нового. Если релиз будет хоть как-то соотноситься с теми кусочками, в которые мы играли и которые демонстрировались публике на последних выставках, то это скорее грандиозный трехмерный мультик, а не игра...

"Ну и что?" — скажем мы, популярности "Миста" нисколько не помешало то, что игра по сути представляла собой набор статичных картинок. Зато впереди нас ждет новый загадочный и огромный (5 компакт-дисков) мир, так поразительно похожий на мир настоящий! A Broderbunbd, возможно, ждет новая охапка маленьких зеленых бумажек...


Вы хотели механизмов-загадок?

Наталия Дубровская

Теткацлипока просится наружу

Итак, свершилось: не успел закончиться год 1997-й, а у нашего Квеста'96, красивой, смешной и такой интересной игрушки под названием Broken Sword, появилось продолжение: *Broken Sword II: The Smoking Mirror*, оказавшееся именно таким, каким и должно было оказаться: еще смешнее, еще интереснее — и, конечно, еще красивее...

Карибы и Латинская Америка, лондонская подземка и наш любимый Париж — и всюду придется ломать голову, драться и договариваться, воровать и выручать невинных, спасать человечество и отбиваться от грязных домогательств... Обычное дело! Broken Sword — приступаем, Джордж!

О чудный новый мир!

Мир, по которому бродили Джордж и Нико в первой части "Сломанного меча", тесным не назовешь: от Франции — до Сирии, от Испании — до Ирландии. И какой он все-таки маленький по сравнению с тем великолепием, которое ожидает их в Smoking Mirror!

Дело даже не в том, что увеличилось число локейшенов или народу во вторую часть натащили больше: просто все стало сложней и навороченней, и даже героев у нас теперь два, а не один. Да-да, мадемуазель Коллар за прошедший год явно изменила свою жизненную позицию: из пассивной спутницы (в лучшем случае! А то сидит, понимаешь, в Париже, пока мы грабим музеи и ноги в подвалах ломаем!) она превратилась в настоящего боевого товарища, и нередко ходит на дело в одиночестве, а из объекта слепого поклонения — в объект вполне обоснованной ревности (а иногда — и предмет небольшой торговли, но об этом после).





Джордж высекает искру божию — из маленького злого божка!

Да и враги у нас теперь посерьезней: то были какие-то завалящие интернационалисты из ниоткуда, с бору по сосенке, самый страшный зверь — Великий магистр, а теперь — целый латиноамериканский наркокартель, почтенный археолог-убийца (нет-нет, вовсе не Лабино! Он у нас так, археолог-где-что-плохо-лежит... что соответствует его профессии, впрочем), толпа ацтекских жрецов уголовного вида — и маленький черный бог с красивым именем Теткацлипока, которого Джордж все время таскает в кармане...

Злобный божок в мутном зеркале

Давно это было! Пришел плохой бог и погнал хорошего, и заставил свой неразумный народ приносить себе в жертву своих же собратьев (что очень и очень выразительно показано в "интро". Впору испугаться!). Народ смирился, и только местная интеллигенция, как всегда, начала бузить и рыть режиму яму: самые продвинутые жрецы заманили бедного Теткацлипоку в специальную пирамиду, окружили заклятиями и загнали в маленькое обсидиановое зеркало.



...Тут пришел Джордж, и сюжет преобразился.

Долго прозябал свергнутый тиран в зеркале! За эти годы зеркало стало экспонатом Британского музея (в чем вы легко сможете убедиться, сопровождая Николь в ее познавательно-криминальных прогулках по Лондону), а сам Теткацлипока поднакопил силенок и уже готов вырваться наружу. Увы, противоядие, три волшебных камня, приготовленных предусмотрительными бунтарями на случай, если Теткацлипока попробует выбраться из зазеркалья, теперь бессильно: оно подействует, только если собрать все три камня вместе, а поди их собери, через столько лет, режимов, разграблений и завоеваний! И слово-то само, "Теткацлипока", поди теперь выговори!

Все эти годы кровожадный божок ждал своего часа, чтобы вырваться и отомстить непокорным людишкам, и, кажется, дождался: через две недели случится большое затмение, и в этот час Теткацлипока выскочит из своей обсидиановой тюрьмы и всем покажет! Ох, покажет! И ничто его не остановит, кроме трех волшебных камней, собранных вместе...

...Всю эту грустную историю поведал Джорджу старый шаман в глухой амазонской деревне — за тюбик губной помады и коробку собачьих бисквитов. Само собой, после этого Джорджу ничего не оставалось, как отправиться на поиск заветных камней! Только сначала он подлечит Николь, которую укусила речная змея...

Поговорим о странностях любви!

Ну, положим, не на минуточку, а на полгода, но какая разница? Это же не повод заводить шашни с ближайшим археологом (прости господи, что она таскает в сумочке! И ведь взяла эти гадостные трусики, вместе с запиской! И в обморок не грохнулась! Могла бы их этому Лабино на голову натянуть, раз нервы такие крепкие!). И сам Лабино, надо сказать, подозрительно обнаглел.

Так вот, мало этой странной (очень своеобразной) дружбы с Андрэ, она еще начала борьбу с наркобизнесом — на свой страх и риск! Ни слова не сказав Джорджу, который в этих делах (в смысле, в борьбе с преступными группировками) понимает куда больше! Бедняге пришлось во все вникать методом проб и ошибок, первая из которых состояла в том, что он потащился со своей непутевой подругой в гости к почтенному профессору (тому самому, который вроде убил свою жену), не разобравшись сперва, куда и зачем она его тащит.

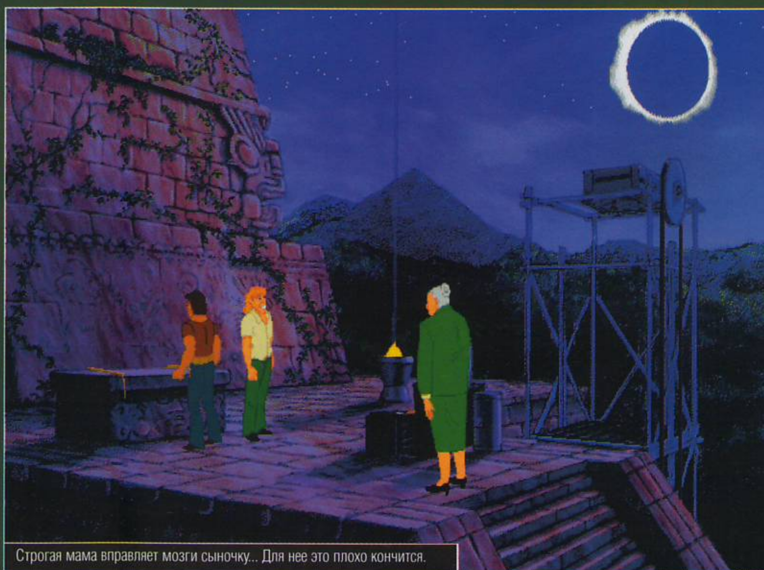
Разумеется, после этого Джорджу пришлось вытаскивать ее из очень неприятной ситуации (достаточно упомянуть, что к моменту их встречи бедная девушка была привязана к стулу, а рот ей предусмотрительно залепили пластырем — можно понять, она и вправду того... не молчалива!), и чего только не пришлось придумывать, чтобы встреча состоялась! Скажем, уронить в воду страшную сторожевую собаку, похожую на помесь бульдога со стаффордширом (а для этого — украсть у сторожа бисквиты, которые потом так пригодились при беседе с шаманом). Выманить жуткого Пабло, амбала-охранника, на пристань и сбросить на него с крыши пару-тройку бочек. Выбить пару дверей. Сломать вентилятор. Снять с карлика кандалы. Застопорить лифт. Да чего там только не было! Вы что, Broken Sword не помните? Какие там пазлы? Их бесконечно много, они цепляются одна за другую, решение одной — логичный шаг к следующей, инвентарь растет, и столько всего успевает произойти, пока пытаешься понять, что здесь к чему!

Короче говоря, когда последняя дверь наконец распахнулась, и луч света упал на недвижную и бессловесную Николь, даже я готова была запрыгать от радости! В отличие от самих героев: Нико никак не могла этого сделать, потому что была связана, а Джордж — потому что был на нее зол. Но на то он и Джордж, чтобы злиться и спасать! А Нико — на то и Нико, что бы служить для него источником этого сомнительного вдохновения.

Впрочем, надо отдать девушке должное: она тоже сложа руки не сидит! Сменив мини-юбку на штаны цвета хаки, она устремится вместе с Джорджем в странный город Карамонте, куда пускают всех, а выпускают — только с визой, где запрещают играть народную музыку и где все решает генерал Рауль из местного полицейского участка — омерзительный блондин, обожающий медальки, дешевый одеколон и... красивых корреспонденток — даже если они носят штаны цвета хаки!

Вот тут-то мы и отыграемся! Тут-то наша красавица и вспомнит про свои археологические уклоны!

Короче, придется ей пару часов любезничать со славным диктатором у него на дому (где он не замедлит одеться во что-нибудь "посвободнее") и объяснять, что слово "интервью" они с ним понимают совершенно по-разному! А Джордж за это время успеет угодить в тюрьму...


Строгая мама вправляет мозги сыночку... Для нее это плохо кончится.

Отработает Николь свое, отработает! Особенно в Лондоне — и музей ограбить, и корабль угнать... Да и с Андрэ на самом деле все не так уж и страшно! Куда ему с нашим Джорджем тягаться!

Так вот, о пазлах...

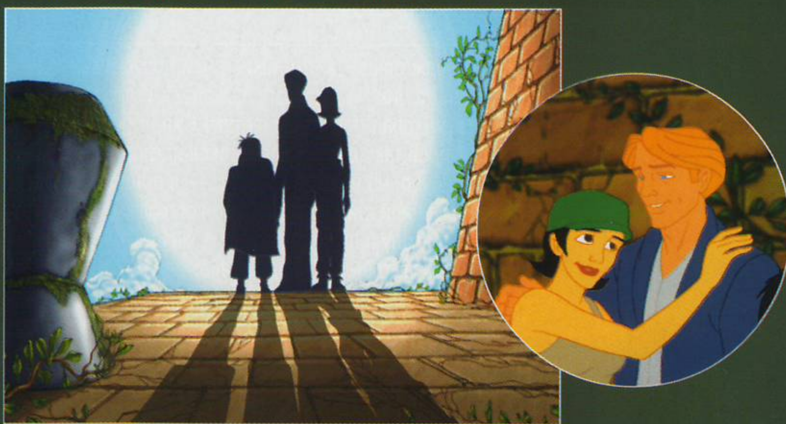
А что о пазлах? Нормальные пазлы, Broken Sword... Все логично — и все неожиданно, все так сложно — и просто, когда разберешься, можно не очень хорошо считать, но надо уметь слушать... И еще важный момент: ни в коем случае не пугаться, если ничего не выходит!

Скажем, надо нам кровь из носу взорвать городскую тюрьму в Карамонте, и встретили мы в этом самом Карамонте старых знакомых — чету Хендерсон, тех ненормальных (вернее, супернормальных) туристов из первой части, которые так увлеченно бороздили рынок в Сирии и которым мы втерли гипсовый обломок за пятьдесят баксов.

И что же? У нашего друга Дуэйна теперь есть целый грузовик взрывчатки (как и обещал директор Revolution мистер Уорринер)! Правда, нет детонатора, поскольку бестолковая супруга Перл забыла его упаковать.

Можете себе представить, сколько времени пришлось мне потратить (и вам придется), чтобы разыскать этот чертов детонатор! Хорошо, рядом нашлась горная компания! Добавьте к этому, что к моменту, когда детонатор оказался у Дуэйна, Джордж уже и сам сидел в тюрьме, а Николь подвергалась грязным домогательствам генерала Рауля и его мамочки (первый хотел любви, а вторая — внуков).

И вот она, блаженная минута! Дуэйн тянет за ручку... Пс-с-



с! Он перепутал взрывчатку с конским навозом, а тот не взрывается. И что теперь делать?! Столько мук, столько усилий!

Да я же сказала: главное — не отчаиваться, и выход всегда найдется! Вон, сосед по камере как раз решил повеситься... Ладно, не буду рассказывать, а то играть будет неинтересно!

Главное — думать, думать и стараться понять других людей, какими бы противными они ни казались! Например, две скандальные старые леди на заброшенном острове — и разговаривать не хотят, и в "дом-музей" прадедушки-пирата не пускают. А нам туда так нужно! Прадедушка в свое время похитил один из волшебных камней, и, возможно, в доме мы найдем зацепку.

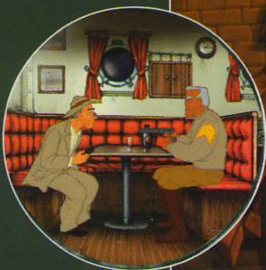
И так и сяк — ничто их не берет! Тут надо задуматься: а что у них есть, кроме пиратского прошлого? Да ничего, вот и ответ! И если кто-нибудь на него покусится... Короче, намекнуть, что местный архитектор собирается вовсе не "пересмотреть экспозицию", а построить отель — и все! В пиратках проснется все их пиратство, и они будут так долго гонять несчастного по острову, размахивая тесаками и гикая, что мы вполне успеем найти все, что нам нужно, — и еще теодолит нашей жертвы прихватим!

Или возьмем джунгли, где Джордж так отчаянно заблудился: лабиринт как лабиринт! Но какой красивый! Какой там свет, какие тени! Как страшно вопят обезьяны, как мухи вьются над болотом! И как кусаются москиты, черт бы их побрал!

Но что я все о Джордже и о Джордже? На долю Николь на этот раз тоже выпало немало головоломок, и иные из них покруче, да и поопаснее, чем испытания, доставшиеся Джорджу.

Но как же с ней трудно работать! Джордж, если с чем-нибудь справиться не может, так и скажет, а если попросишь его какую-нибудь глупость сделать — кротко промолвит: "Нет, это вряд ли!" или "Не пойдет!".

А Николь! Скажешь ей: "Сломай замок!" — а она в ответ:





Ты вернулся, Теткацлипока!

"Только Джордж станет делать такие вещи!", скажешь: "Сделай так и так," а она: "А подумать сначала?". И все это со своим противным французским акцентом! Сил нету!

Зато мы с ней так здорово сломали светофор в подземке! Хамство, конечно, но что было делать — в лондонском метро, на заброшенной станции, где даже постеры последний раз обновляли году в пятидесятом?! По шпалам? На шпильках? Нет, господа, только Джордж станет делать такие вещи! Мы уж как-нибудь со светофором — потом починят!..

Да и что такое сломать светофор для девушки, которая через полчаса возьмет обсидиановый нож, и... Ладно, опять я за свое! Не буду углубляться, скажу только, что время там будет реальным и очень, очень быстрым. Ломать светофор



или воровать экспонаты из музея еще можно вразвалочку, но бить ножом — нет! И не бить тоже нельзя.

Кто сказал, что "слишком красиво" не бывает?

Уж на что был красив первый "Меч", сколько мы об этом писали — но этот! Теперь игрушка рассчитана на более мощную технику, и она берет от нее все!

Какие тона, какие переходы! Какой скроллинг — мягкий, ровный, и передний план движется на доли секунды быстрее заднего, мир полон воздуха и объема, идеально организован и почти декоративен. Мы выходим из джунглей на обрыв — камера движется над долиной, над дальними горами, над морем... Дух захватывает! И море так плавно накатывает на берег, так легко покачивает лодку на волнах...

Все полно движения, и всякое движение точно просчитано и согласовано со всем вокруг: будь то ленивая белая кошка, грызущая мячик, бьющаяся на берегу рыба, или полицейский, совершающий свой неторопливый обход, или ветка, прогнувшаяся (а потом и рухнувшая) под весом Джорджа...

Посмотрите на картинки: они передают "революционную" графику очень и очень бледно, но вспомните первый Broken Sword — и сразу представите!

Играйте и выигрывайте!

Даже и не знаю, о чем еще написать — и так все ясно! Был первый Broken Sword, мы ему дали "Квест года", теперь вышел второй. И, что бывает нечасто, он не хуже первого, и не такой же — он лучше. Вернее, не то что бы "лучше", он именно тот же, но на новом этапе. Он просто шагнул вперед.

Может, Broken Sword II: The Smoking Mirror и не станет нашим Квестом'97, но любимой игрушкой останется точно!

Как здорово, когда ждешь, ждешь — и вдруг все получается так, как и должно было получиться! Какая приятная неожиданность!..

Broken Sword II
The Smoking Mirror



Разработчик
Revolution Software
•
Издатель
Virgin
•
Рейтинги
Графика 100%
Звук 100%
Сюжет 100%
Интересность
100%

Системные требования
Pentium 60+, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

По-нашему

Сергей Капицын

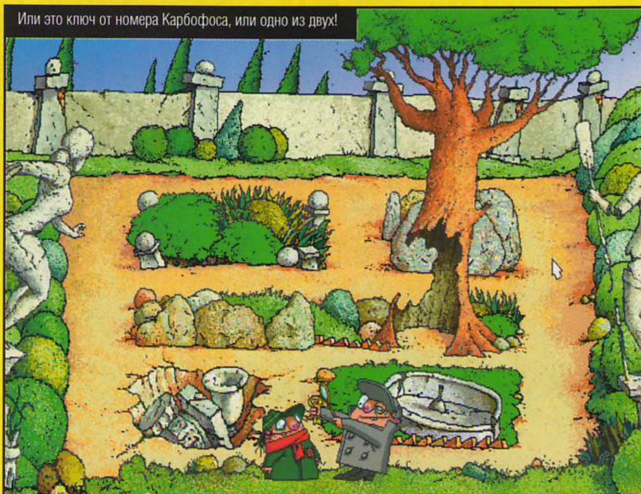
Интересное дело!

...Только вся страна успокоилась насчет того, что редкий полосатый слон по кличке Балдахин, похищенный аж в 1950 году из зоопарка города Бердичева международным контрабандистом-злодеем Карбофосом, водворен на законное место, как выясняется интересная вещь: слон до сих пор не найден, а мультик с хеппи-эндом снят находящимся в сговоре с Карбофосом режиссером А.Татарским для отвода глаз и угомона общественного мнения. Единственное, что в этом мультфильме правда, так это то, что слон похищен на самом деле (шила в мешке не утаишь!), а все остальное — фикция. Даже братья Пилоты — лишь жалкая пародия на свои прототипы. Уверяю вас, в реальной жизни — то есть в новой игре *"Братья Пилоты. По следам полосатого слона"* от впечатляющего трио создателей в лице компании Gamos, студии "Пилот" и компании "1С" — оные братья ведут себя совсем по-другому! Можете сами проверить. Они не станут сверять время по солнечным часам и надевать пуговицу на пальцы. Они бодры, смекалисты, с кондачка ничего не решают и на случай не полагаются. Они действительно могут пресечь козни Карбофоса и освободить несчастное полосатое животное. Слона то есть.

Но для начала совершим небольшой экскурс в историю, чтобы уяснить для себя, что почем для народа и откуда ветер пахнет.

Немного истории

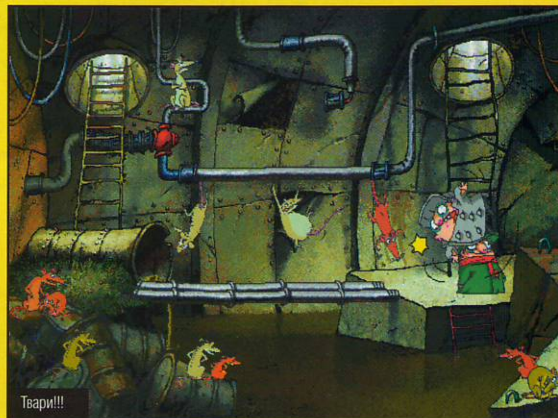
1950 год, город Бердичев. Из зоопарка похищен слон. Сначала городская, потом районная, а затем и всесоюзная милиция сбивается с ног, разыскивая пропажу. Ни следов, ни улик. Дело, что называется, "повисло". Братья Пилоты, стремясь оказать посильную помощь следствию, подключаются к расследованию. Но, как часто бывало в те суровые годы, их инициативу пресекает какая-то очень сильная рука. В воздухе начинает пахнуть Большой политикой, которой, видимо, выгодна пропажа редкого слона, и братья, не сумев побороть бюрократическую машину, умывают руки.



Или это ключ от номера Карбофоса, или одно из двух!

Но общественное мнение взбудоражено, по стране ползут слухи. Тогда некто А.Татарский снимает свой знаменитый мультфильм, в котором намеренно показывает никчемность и беспомощность братьев, стремясь окончательно сломить их волю, и смакует факт возвращения слона в родной зоопарк. Обратите внимание, что в мультфильме Карбофос не пойман и не наказан. В противном случае страна была бы взволнована отсутствием громкого процесса над международным контрабандистом. А так — слон на месте, преступник — во всесоюзном розыске, все шито-крыто. Неглупо придумано!

Минули времена, сменились нравы, и вдруг оказалось, что новой власти выгодно, чтобы слон был. И не просто был, а в нашем, понимаешь, российском (то есть СНГовом) зоопарке.



Твари!!!

(Правильно! Иначе всю СНГовию растащат по иконам и слонам!) Тем более что из достоверных источников стало известно, что слон до сих пор в стране Пушкина-Шевченко. Мало того, известно, что его скрывают в окрестностях родного Бердичева! Свидетель Кусок показал, что видел слона, пролетающего над Гнилопяткой посредством грозди воздушных шариков. Стоит ли сомневаться, что это был Балдахин — постаревший, обрюзгший, окрашенный в маскировочный голубой цвет — но все же Балдахин!

Братьям Пилотам дали наконец зеленый свет, но они вдруг... заартачились: мол, вдвоем не потянем, Бог троицу любит. Ну что, третьими будем?

Братья Пилоты

Братья — ребята непростые. С характером! Каждый со своим. И чем быстрее и глубже вы проникните в их устремления, тем плодотворнее будет ваше сотрудничество.

Например, Шеф. Как и всякий Шеф, не любит марать руки (для этого у него всегда под рукой Коллега), но готов подставить плечо. Работает в основном головой, обожает дергать всякие рычажки, нажимать кнопочки и чинить испорченную электропроводку. Хорошо владеет оружием, бытовыми и музыкальными инструментами. Эксперт. Носит с собой лупу и подвергает предметы пристальному разглядыванию, после

чего выносит свой вердикт: "Фальшивка!". Для понта окаянного держит в зубах трубку, но никогда ее не раскуривает. Трубка для него — лишь атрибут настоящего сыщика. В кармане носит другую трубку, медную, и когда бывает нечем заняться, трубит в нее, распугивая собак, женщин и детей на пять (или семь?) кварталов вокруг. По нескольку раз в минуту сверяет часы. Может, стоит подарить ему хорошие, швейцарские? Нет, наверное, все же не стоит. Он и их будет сверять. По привычке. Лучше подарить кляп. Пускай таки сверяет, только молча!

Коллега. Весел и оптимистичен до придурковатости. Например, вместо того чтобы просто встать на табурет, не может удержаться от того, чтобы, взгромоздившись на мебель, поиграть на дудочке и отбить чечетку. Обожает отхлебывать из чайника и плеваться инородными телами, находившимися в нем. Сует свой любопытный нос во все щели и время от времени находит в обычной помойке что-нибудь полезное для общества. Несмотря на то что его постоянно бьет током, обязательно залезет в очередной щиток и получит очередной удар высокого напряжения. Зато как только речь заходит о том, что какой-нибудь предмет может свалиться на его драгоценную голову, проявляет неожиданное упорство и за много метров обходит опасную зону, бормоча "Я — пас!". И вообще — чрезвычайно озабочен собственной головой, особенно тем, что на ней надето. Пробует все вогнутые предметы на роль новой шляпы. Хорошо прыгает, но, к сожалению, обычно промахивается. Во всем подыгрывает Шефу.

А вот на ваши привычки и склонности братьям, вообще говоря, плевать, они терпят вас только потому, что вы иногда подкидываете не совсем гнилые идеи.

Братья меньшие

Представлены во множестве, начиная, разумеется, со слона и заканчивая багами (баг — жучок, ошибка в программе), которых программисты поместили на первом же уровне — видимо, в память о тех многочисленных багах, которые они упорно отлавливали долгими темными ночами за бутылочкой пива, а также о тех (немногочисленных!), которые сумели просочиться в релиз сквозь заслон альфа- и бета-тестеров.

Братья меньшие подразделяются на полезных, бесполезных, откровенно вредных и кота Мышьяка.

К полезным можно отнести Кило Перьев (ворону), которая, хоть и не по велению сердца, а волею случая, но все же вершит добрые дела. То денежку уронит, по достоинству равную половине зарплаты сторожа, то чашку разобьет по делу, то воздушный шар продырявит в нужной точке мирового


От винта!

пространства. Гордую Птицу с последнего уровня можно причислить к условно полезным. Балдахина с неба она вам не достанет, но застрявшего на ветках Слугу ненавистного Карбофоса клюет исправно. Приятно.

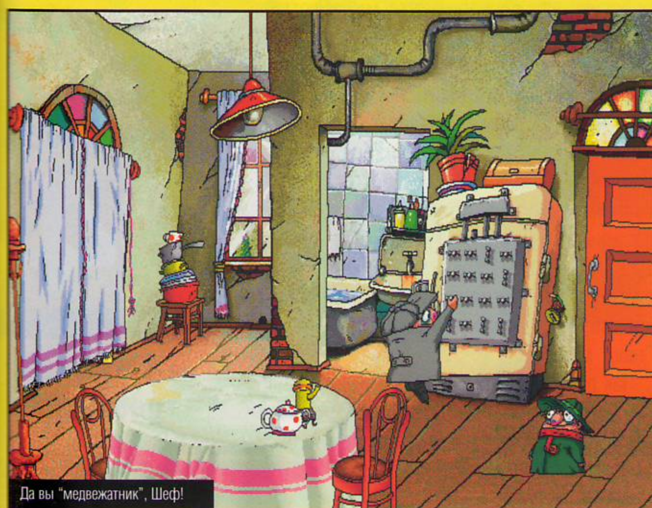


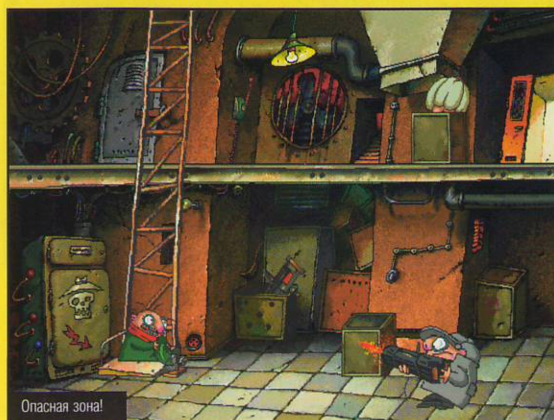
Остановись, подумай..

К вредным относятся алчная Кенгуру и не менее алчная, но гораздо более проворная Мартышка. С ними придется изрядно попотеть, прежде чем удастся показать им, кто в игре хозяин. Крысы раздражают своим ехидством. Любое неверное движение — и в их рядах начинается полный восторг. Гнусный Мух — тварь безмозглая и навязчивая, как все Мухи мира. Дайте понять, что его присутствие здесь нежелательно (только в самой доходчивой форме! Повторяю: Мух — тварь безмозглая), он обидится и уйдет.

Остальные твари — нейтральны. Пользы от них — никакой, вреда тоже.

Отдельно стоит Мышьяк. Скотина настолько редкая, что занесен в Красную книгу (из руководства к игре). Этот хмырь только и делает, что мешается под ногами и путает карты. Так и подмывает подойти к нему, ненавязчиво позвякивая в кармане кастетом, и спросить: "Слышь, Мышьяк, а ты ваще за


Да вы "медвежатник", Шеф!


Опасная зона!



Сгинь, нечистая!

кого, за нас или за них?". Готов побиться об заклад, что он отведет свои бесстыжие глаза, и тогда — по морде его, по морде, прямо по наглой рыжей морде!

Ну в самом деле, стоило ли два часа взламывать сейф, пыхтеть над замками и проклинать свою непроходимую тупость в области комбинаторики, чтобы обнаружить там эту мелкую сволочь, пожирающую чужие сосиски! Думаете, он смутился, по возможности незаметно задвинул сосиски лапой в дальний угол и удрал? Ничего подобного! Ушел так, что у бедных братьев челюсти отпали, да еще и мясные изделия с собой прихватил! В этом он весь.

Маловато будет!

Игра просто очаровательна. Право же, она стоит того, чтобы купить IBM-486DX2/66 с 8 "мегами" RAM и двухскоростным CD-ROM'ом! Не говоря уже о затратах на саму игру.

Шеф и Коллега бросают свои веские замечания направо и


Фальшивка!

налево, Мышьяк откалывает номера, от которых не знаешь плакать или смеяться, остальные персонажи, служат как бы фоном, но этот фон забавляет не меньше, чем злополучные братья. Трудно сказать, что сделано смешнее — мультик или игра. Но одно можно сказать с уверенностью: если в мультфильме вас смешат по ходу дела, то здесь вы веселите себя сами. Сколько влезет. Два раза. Даже три. И бабушку можно позвать, если она еще не в маразме и юмор понимает.

Графика безупречна, и единственное, что можно поставить художникам в упрек — некоторые явно "компьютерные" фоны. Анимация главных персонажей вылизана настолько, насколько это вообще возможно. К сожалению, некоторые второстепенные герои проработаны с чуть меньшей тщательностью, видимо, из-за нехватки времени, но это заметят только профессиональные мультипликаторы.

Музыка сопровождает вас "всю дорогу" и не дает пасть духом, настолько она заводная. Отключить ее не захотелось ни разу. (Кстати, она у меня и не отключалась — тот самый баг. И бог с ним! Было б хуже, если бы не включалась.)

Когда Шеф посмотрел через лупу на Балдахина и сказал "Слон" — захотелось засучить ручками, ножками — всем, чем в принципе можно засучить, — и заорать: "Маловато будет! Ма-ло-ва-то!!!".

Хотелось еще и еще. Еще приколов, еще задачек, еще проделок Мышьяка. Хотелось, чтобы уровни были более насыщены, чтобы одна пазла вытекала из другой, а другая — из третьей. Чтобы было больше предметов. Чтобы реакции персонажей были определены для каждой ситуации, и вместо того чтобы слышать знакомое "Ничего не понимаю!", мы могли покатываться со смеху, наблюдая, как Коллега пытается срезать пальму садовыми ножницами, а Шеф — сбить бананы граблями.

Ну что ж, будем надеяться, что сиквел будет проработан более детально именно по линии сюжета!

Первый блин

Я буду считать, что "Братья Пилоты" — ПЕРВЫЙ РУССКИЙ КВЕСТ, ладно? (Да простят меня авторы "Призрака старого парка", но, по моему мнению, русский и русскоязычный — несколько разные понятия...) И первый блин получился совсем даже не комом!

Пожалуй, этот диск может символизировать конец бездумного и зачастую бездарного переложения лучших зарубежных кассовых стратегий, шутеров и квестов на русский язык и появление истинно РУССКИХ игр, рассчитанных на наш юмор, нашу психологию, наш взгляд на этот мир. Я отнюдь не злобствующий великорусский шовинист, я с удовольствием играю в хорошие зарубежные игры и предпочитаю "родные" версии, не испорченные бездарным подпольным переводом и гнусавым конспиративным переводчиком. Но посмотрите, насколько наши мультфильмы отличаются от западных! Они не лучше и не хуже — они ДРУГИЕ. У наших мультипликаторов своя школа, и, увидев на экране всего несколько кадров, мы безошибочно определяем: "наш" мультик!

Так дай Бог, чтобы у нас, в России, возникла своя школа компьютерных игр. Чтобы, увидев на мониторе приятеля игру, можно было с уверенностью сказать:

НАША ИГРА!

"Братья Пилоты. *По следам полосатого слона*"



Разработчики
Gamos
Студия "Пилот"

Издатель
"1С"

Рейтинги
Графика (и анимация) 95%
Звук 100%
Сюжет 80%

Интересность
94%

Системные требования
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

Как убежать от войны

Наталия Дубровская

Краткое руководство по прохождению игры The Last Express

Итак, вы решились: последний в предвоенной истории Восточный экспресс — в полном вашем распоряжении, и вы, юный знахарь Роберт Кэт, во что бы то ни стало приведете этот сумасшедший состав в Стамбул, и ни любовь, ни война, ни заковыристые пазлы, ни реальное (до полной реальности!) время не сумеют вам помешать.

Бог в помощь! Долог и труден путь от Парижа до Стамбула — хоть и по рельсам! И сама игрушка, The Last Express от Smoking Car Production/Broderbund, ох не проста! Я прошла, знаю. И вам расскажу — только учтите, что путей тут на самом деле несколько десятков, и вариантов, приводящих к успеху, не перечесть! Постарайтесь, если сможете, найти свой — ни один из предложенных мной вариантов нельзя считать окончательным...

Тайлер Уитни: ненужный труп и нужные знакомства

Роберт вскочил в тамбур, помахал рукой шальной мотоциклистке, "подбросившей" его до мчащегося состава... и исчез. Остались стрелка да "вид из глаз" — сплошная интерактивность. Включайтесь — время пошло! Наше с вами время... Я не стану расписывать все по минутам — тогда играть будет незачем. Лучше я распишу все по героям, в порядке их появления. Тогда вы сможете сами придумать, что и как с ними делать.

Вопрос на засыпку: что следует предпринять, если вдруг откроешь дверь, а за дверью — труп?

Правильно, любезные игроманы-телезрители-жители постперестроечной эпохи: от тела надо просто избавиться! Скажем, выбросить за окно. Или упрятать в глубинах дивана (до вечера). Или... Ну мало ли что можно сделать с мертвецом в поезде?! Только учтите: полиция начеку! Окровавленный пиджак придется сменить на куртку покойного мистера Уитни (ему уже все равно).


24 июля, 19:13. Тайлер еще верит, что мы успеем его спасти!


...но мы опоздали!

Кроме того, кувыркающийся среди бела дня по насыпи труп вряд ли пройдет (точнее, прокатится) незамеченным! От полиции лучше всего спрятаться за окошком (придется повисеть некоторое время!) или в умывальной у почтенного русского дедушки: он ну такой почтенный, что даже распоследнему жандарму в голову не придет подумать про его купе что-нибудь дурное!

В вещах Тайлера есть телеграмма от Роберта и русская былина с картинками, которую вам слабО прочесть (русский язык слишком сложен для вашего американского понимания).

Вот и все о Тайлере... Он уже умер.

Август Шмидт: Where is my Guld?

Рыжий немецкий промышленник, жирный, жадный и похотливый — ключевая фигура в наших похождениях. Во-первых, он клеится к нашей пассии. Во-вторых, собирается развязать войну. В-третьих... В-третьих, от того, насколько ловко Роберт его надует, целиком зависит исход всего предприятия (а именно жизнь главного героя).

Чем раньше Роберт-Тайлер поговорит с герром Шмидтом — тем лучше! Идеальный вариант — сразу по избавлении от мертвого тела посетить вагон-ресторан и вступить с немцем в беседу. Прозвучит заветное слово "гульд", и все хоть чуть-чуть, а расставится по местам.

Упомянутый "гульд" Роберт должен предъявить Августу при любых обстоятельствах — иначе наш славный путь закончится в городе Вене, что очень и очень далеко от заветного Стамбула. Продажный бош в белых гамашах запустит скрюченные пальцы в мерцающее нутро нашего (вернее, совсем не нашего!) "rather heavy" чемоданчика — и с ним можно делать все! Например, оставить в отцепленном вагоне посреди Балкан, без денег, без оружия и без фройлян Вольф, которая как раз сейчас думает, как бы это получше прострелить кому-нибудь голову во имя Австрийской империи...

В противном случае, Август просто сгрузит "товар" (классический немецкий товар — оружие для бандитов) в этой самой Вене, и отвечать за срыв сербской революции придется нам. По всей строгости революционного закона!

Русская община

Сановный дедушка-мистик — герой почти положительный. В его умывальной можно укрыться от полиции; под раковину той же умывалки Татьяна спрячет золотое яйцо, которое доверит ей Анна; большую часть пути старенький будет тихо болеть, не замечая ничего вокруг... Правда, в конце концов он таки зарежет внучкиного возлюбленного, но это же мелочи! Он просто разнервничался. Время-то какое неспокойное!



Юная Татьяна никому не желает зла и никак не может справиться с мыслью, что другие на это способны. Она провела сезон в Париже, и единственная форма падения, которую она в результате усвоила, — курение в тамбуре. Это нам на руку — надо только разговориться с ней, когда она мечтательно "разлагается" у окошка между нашим, "общественным", и частным вагоном, и в первый же день путешествия, примерно в 21:20, девушка охотно переведет нам былину, превращенную кем-то в хитрую шифровку. Можно еще улучить момент и попросить ее об этом в вагоне-ресторане, но в тамбуре спокойнее. И расскажет она побольше.

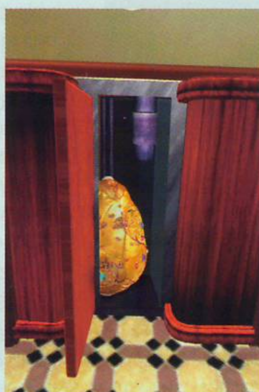
Незадолго до предполагаемого взрыва она зайдет к нам в купе — поделиться. Алексей хочет, чтобы она убежала вместе с ним, а дедушка болеет, и оба грозятся что-нибудь сотворить... Лучше этого визита избежать: ничего кроме лишнего груза ответственности разговор нам не даст. И изменить ничего уже нельзя: в этом мире, где на ближайшие сорок (а для иных — и семьдесят) лет не предстоит ничего, кроме войн и революций, этой девочке места не найдется. Для нее путешествие уже закончилось.

Избалованный анархист Алексей — самый бесполезный на поезде человек. И ехать ему никуда на самом деле не надо, и бедную Татьяну он погубит просто так, и сам погибнет глупо, и бомбу не зная зачем подкладывает. К тому же не хочет переводить былину из Тайлерова чемодана. Зато в книге, которую он денно и нощно штудирует (Ницше, ну надо же!), лежит расписание нашего поезда, с очень интересной пометкой: 25-е, 22:40. Алексей живет в купе номер 2 — сосед, у нас даже умывальник общий! Правда, залезать к нему придется через окно (если у Роберта еще нет универсального ключа, конечно). Да и толку в этом, в общем-то, никакого: ну утащим мы у него часовой механизм — так он часы из вагона-ресторана разберет! Все равно, как ни старайся, он и бомбу подложит, и на дедушкин нож налетит...



"Но почему все так ненавидят друг друга?"

Кстати, чтобы бомбу обезвредить (а подложит он ее за считанные минуты до взрыва — см. расписание), надо сделать следующее: найти ее в распределительном щите первого спального вагона (хорошенький такой ящичек, полный динамита), приподнять, пережечь спичкой проводки, разорвать их и вытащить ящичек наружу. Разверните его и выньте гвоздики, фиксирующие петли крышки. Открываем... Что, плохо? Осталось несколько секунд, все тикает, и система такая нежная — пальцем не тронь?



Чепуха! Вставьте телеграмму между контактами — и все! Просто и изящно! Публика в экстазе, поезд стучит колесами, едет себе, как ни в чем не бывало! Даже несгибаемая Анна готова повиснуть у нас на шее!

Милош со товарищи: потом придет Весна, и будет поздно!

Бородатый красавец с тяжелым патриотическим уклоном думает реже, чем стреляет, а стреляет быстрее, чем думает. С ним совершенно не стоит шутить: у него нет ни чувства юмора, ни особых представлений о том, что такое "хорошо" и что такое "плохо" — исключительно в своих, весьма своеобразных, национально-освободительных пределах. Зато при нем есть девушка по имени Весна, которую хлебом не корми — дай кого-нибудь зарезать! Нас, например.

В конце концов, как ни вертись, а террористы захватят поезд, и Роберт очнется связанный, на полу, в багажном вагоне... словно не он помогал этой долбаной революции! Надо как следует повертеться, пока не получится дотянуться до спичек и пережечь путы... А потом драться, драться, драться — кулаками, ломом, внизу, на крыше... Учтите, забить девуш-



Товарищи по борьбе в домашней обстановке.

ку с саблей ломом — мало! Поезд несется в туннель, и если вовремя не упасть... Причем ОЧЕНЬ быстро!

А о Милоше позаботится Анна — когда дойдет до дела. Милош у нас теперь за машиниста...

Анна Вольф: и стрелец, и на скрипке игрец...

Фройлян Вольф — женщина-загадка: с одной стороны — еврейка, с другой — австрийская патриотка, с одной — девушка со скрипкой, с другой — шпионка при нагане. Ну как нашему Роберту было в нее не влюбиться! И не сорвать все ее шпионские дела заодно...



Если Роберт, вскочив в поезд под Парижем, сразу же ворвется во второй спальный вагон, он успеет увидеть торопливо исчезающую в соседнем тамбуре изящную фигурку. А рядом с диванчиком (и мертвым Тайлером), в углу, лежит чей-то газовый



Вот видите! А вы думали, что это невозможно!

шарф, решенный в тех же лиловато-охренных тонах, что и наряд таинственной незнакомки. Это объясняет, почему Кронос с Тахиной решили поискать золотое яйцо именно в ее купе. Зря стараются! Оно давно лежит под раковиной у Татьяны — оттуда мы его и заберем! Вот только концерт начнется... Впрочем, и купе самой Анны стоит навестить!

Улучите момент, когда проводник отвернется, и загляните в купе к девицам-болтушкам ("E"), они сейчас тоже на концерте. В самом купе ничего особого интересного нет, кроме эстетского дневника начинающей писательницы (наводящего на весьма определенные размышления о моральном облике и характере отношений веселых подруг, но не будем занудами! Время такое, эстетское. Кто бомбу клепает, а кто за игрушками на поезде гоняется. Да и вообще — скоро война!).

Интересно в купе "E" только одно — окно, через которое можно легко проникнуть в апартаменты Анны. Она сейчас как раз надрывается на концерте — самое время пошуршать в ее шпионских делах!

То, что нам нужно, — универсальный ключ, который она стащила у проводника, — лежит в шкатулке с драгоценностями. Рассмотрите ее поближе и щелкните на большом красном камне в нижней части. Есть! Ключик нам еще очень пригодится!

После концерта не забудьте сбегать в багажный вагон и посмотреть, что погрузили в него в Мюнхене, по заказу любвеобильного герра Шмидта. Вас ждут очередной мордобой, ящик оружия и содержательная беседа с прекрасной скрипачкой (на этот раз в ее руках будет большой наган). Только не забудьте прежде разобраться с Кроносом: иначе вся красивая беседа окончится появлением неразговорчивой Тахины и безвременной кончиной главного героя.

Потом у нас с Анной будет много чего, и хорошего, и плохого. Например, она попытается остановить поезд перед югославской границей и сдать все и всех австрийским властям — и это когда мы побили всех террористов и сами гоним паровоз! Хитрая Анна быстро нащупает ахиллесову пяту непобедимого доктора: абстрактный гуманизм со склонностью к конкретному его применению. При словах о том, что он рискует чужими жизнями, у Кэта опустятся руки... Спасибо, она хоть



"Ну это же просто! Раз — и Сербия свободна!"

Милоша пристрелила, не поленилась!

Поэтому, чтобы избежать глупых разборок, не торопитесь лезть на паровоз, а сходите-ка в вагон-ресторан, разгоните народ по купе и отцепите спальные вагоны. Только, ради всего святого, не забудьте спрятать золотое яйцо в собачью конуру или еще куда-нибудь поближе, не оставляйте его в отцепленном вагоне! Его отсутствие может стоить жизни и Роберту, и Анне — там, в Стамбуле...

Как бы хорошо все ни сложилось, Анна все равно Роберта оставит: поедет воевать свою дурацкую австрийскую войну. Нет, если уж говорить об австрийско-венгерскоподданых, то бравый солдат Швейк был куда умнее!

Семья Бутарель

Маленький Франсуа, мальчик из купе "D", всех вокруг замучил, дуя в золотой свисток, который, по его утверждению, просто нашел на полу в коридоре. Вам следует учесть, что эта замечательная золотая вещица идет в комплекте с нашим золотым яйцом-птицей, и выцарапать его у мальчишки — дело чести (и вопрос выживания к тому же). Франсуа готов меняться на что-нибудь равноценное — скажем, на живого жука. Жук бегает по столу в курительном салоне вагона-ресторана. Возьмите из инвентаря спички, освободите коробок и поймайте им жука. Как бы трудно ни пришлось, дерзайте: без жука нам дальше никуда! Мсье Бутарель-младший задешево не продается!

Кронос и Тахина: кто с птичкой на нас пойдет, тот от птички и погибнет!

Эта парочка будет покруче Милоша с его уголовниками! Они станут последними пассажирами поезда, которых увидят Роберт с Анной, —



Вагон Кроноса. Как здесь изящно!

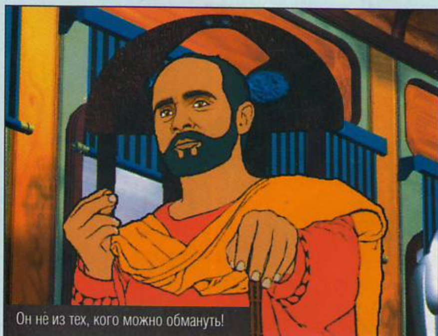
и первыми (если не считать бедняги Тайлера) жертвами золотой птички в грядущей войне.

Таинственный принц не любитель тянуть резину — он скажет Роберту все и сразу, включая приятное сообщение о том, что прошлое нашего героя (как, впрочем, и его настоящее) для принца — не более, чем открытая и, увы, достаточно скучная книга. Золотая безделица, валяющаяся сейчас под умывальником между купе "А" и "В", интересует его гораздо больше, чем сербская революция, германский капитал и мертвый Тайлер, вместе взятые.

Молчаливая Тахина уже обшарила все подозрительные купе в поезде, и не подключи прозорливая Анна бедную Татьяну к этой увлекательной игре в кошки-мышки, золотое яйцо уже давно красовалось бы в коллекции Кроноса. И платить бы ему не пришлось — тратить гульд на балканскую революцию.

К счастью, наша красавица фройлян Вольф, как натура артистическая, оказалась куда шустрее мрачной телохранительницы, а Роберт, если мы будем действовать быстро и правильно, окажется хитрее прекрасной австрийской шпионки.

Итак, принц Кронос дает концерт в своем собственном вагоне — 25 июля, в 15:00. Мисс Вульф любезно согласилась сыграть что-нибудь скрипичное, а сам принц будет аккомпанировать ей на рояле, который случайно оказался у него в гостиной. Тугие на ухо Тахина с Робертом вполне могут провести

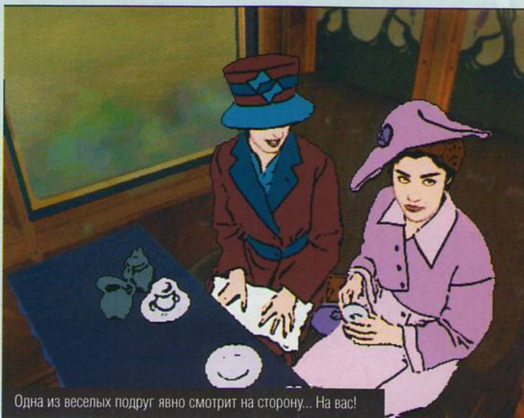


Он не из тех, кого можно обмануть!

это время с пользой — поискать заветную птичку, например. Главное тут — не опоздать! Лучше всего проникнуть в купе "А" сразу после того, как Татьяна отправится на концерт. Тахина не дремлет!

Припрятав яйцо получше (скажем, у себя в купе или в собачьей конуре в багажном вагоне), самое время сходить на концерт, послушать. По идее, можно было бы и совсем расслабиться: после концерта навестить Кроноса еще раз, загнать ему нашу замечательную игрушку за чемодан золота и тихо смыться в Вене. Если вас в Стамбул не очень тянет, так и сделайте. Правда, целый диск останется недоигранным — но тут уж что поделаешь!

Если же вас такой вариант не устраивает, то, спрятав яйцо, не торопитесь в частный вагон: задержитесь в тамбуре, откройте универсальным ключом дверь на улицу и вылезайте



Одна из веселых подруг явно смотрит на сторону... На вас!

на крышу! Сейчас Кронос поплатится за свое пижонство: разбить стеклянную крышу спальни для такого орла, как наш доктор, — дело плевое! Как и спуститься внутрь, и спереть чемодан с золотом (чемодан спрятан в тайнике, который открывается нажатием кнопки — она на стене справа от комода, среди обнаженных декадансных дев), и... нагло выйти с этим чемоданом прямо через салон, где сам хозяин прилежно музицирует на пару с Анной, развлекая своих случайных (и не очень) спутников.

Само по себе, конечно, получилось эффектно, но золото придется вернуть. С Кроносом шутить — почти то же самое, что флиртовать с Весной. Если мысль о пуле в лоб вашего Роберта отнюдь не греет, а слезать с поезда в Вене он принципиально не хочет, предъявите золото подлецу Августу, чтобы он заткнулся, и скромно отнесите чемоданчик назад, к хозяину. Так всем будет лучше!

Теперь сам Кронос сойдет с поезда в Вене — увы, только на время! До Стамбула...

Что, так все было хорошо — всех обманули, оружие зажали и в Константинополь попали, на белом коне, да еще в одном купе с Анной? Террористов перебили — и сам черт теперь нам не брат? Хаха! Кронос не сербский патриот, без своего не уйдет!

Как просто — взять Анну в заложницы, и несгибаемый Кэт сделает все, что ему скажут! Например, заставит золотую птицу расправить крылья... А скрипка Анны заставит ее петь!



"Где мой ГУЛЬД, герр Уитни?!"

Кстати, если вы с этой задачей не справитесь, все тоже кончится плохо, поэтому я расскажу, как это делается: внимательно почитайте былину и нажмите на камни, символизирующие разные страны, в порядке их упоминания: голубой в самом низу (Австралия), Англия (синий), Гималаи (красный), остров Пасхи (фиолетовый), Израиль (зеленый).

Кронос страшно доволен и явно собирается домой... А мы собираемся остаться в дураках! Так не годится!

Выход один: предъявить птичку во всей красе! Подуть в свисток... и она проснется по-настоящему! Прощай, Кронос — по крайней мере ты получил то, чего так хотел! А мы теперь знаем, как умер Тайлер...

Эббот: Джеймс Бонд под личиной патера Брауна

Неимоверно болтливый, бестолковый и навязчивый англичанин в котелке — тоже шпион, и классом повыше Анны! Он холодный профессионал, а не увлеченный любитель, как наша красотка. Он тоже знает все про всех (почти как Кронос) и будет всегда появляться в нужное время и в нужном месте. Без него мы ни за что не прорвались бы через Сербию и не урвали свою единственную ночь с Анной — потому что паровоз кроме нас вести было некому!

Не пугайтесь трепливого дурачка из купе "С": от него никакого вреда, кроме пользы. Лучше старайтесь всегда слушать, о чем он говорит с другими, и обязательно принимайте к сведению то, что он говорит Роберту!

Вот и все! Война началась, американец Кэт поехал в Иерусалим, еврейка Анна — в Австрию, русская барышня отправилась к праотцам, прихватив с собой поезд, дедушку и еще пару человек, птица скользнула в окно и ушла в свободный полет... Игра окончена!

НАС СЛУШАЮТ В 79 КРУПНЕЙШИХ ГОРОДАХ РОССИИ, АРМЕНИИ, КАЗАХСТАНА, КИРГИЗИИ, МОЛДАВИИ, УКРАИНЫ и ЭСТОНИИ.



Europa Plus

Москва: 106,2 FM 69,8 УКВ

СТРАТЕГИИ



- 7th Legion
- Beasts & Bumpkins
- Constructor
- Conquest Earth
- Earth 2140
- Incubation
- NetStorm
- StarCraft



88

Incubation

"Смело могу порекомендовать игру всем, для кого Quake — это слишком быстро. Беременные женщины и дети! Incubation — это кошмар, но в нем есть кнопочка "Undo"!.. "

NetStorm

"А никто не говорил, что будет легко. NetStorm вообще — не для средних умов. "



76



StarCraft

"...большинству (или всем — но это сугубо личное мнение) C&C-клонов просто нечего делать на рынке стратегических игр после релиза StarCraft. "

74



Полной грудью!

Ролевая стратегия "Архипелаг": приключения на островах

На улице превосходная погода — ураганный ветрище и проливной дождина. Хмурые прохожие старательно перепрыгивают через неисчислимые лужи, пытаясь остаться чистыми (хотя бы внешне). Столица родины-героя застыла в ожидании очередной эпидемии испанки. Спустило колесо, и я опаздываю (как всегда, впрочем) на встречу с ребятами из студии K&K. Город (пока почему-то негерой) Химки стремительно увеличивается в размерах, и вот я уже на месте. Здесь, в студии, тепло, сухо и интересно. Интересно — это ключевое. А еще здесь умные люди и море горячего, вкусного чая, в которое меня окунули, прежде чем мы сели говорить...
...об ***"Архипелаге"****, компьютерной игре нового поколения, за издание которой взялась московская компания "Акелла".*

Компьютерная игра нового поколения — это мои слова. Сами разработчики предлагают (хоть и не слишком настойчиво) термин "ролевая стратегия", role playing strategy. Что это такое, мне не совсем понятно, но ассоциации вызывает приятные. Возможно, исследователи будущего найдут причину, откуда у наших, российских девелоперов такая тяга к глобальным, масштабным проектам. Если планы — то грандиозные, если сюжет — то нелинейный, если технологии — то последние, если жанр — то совершенно новый, пионерский. Начинаешь проверять — и правда, грандиозные, нелинейный, последние, и жанр никто толком определить не может. "Архипелаг" — классический представитель "новых русских проектов".

К стыду своему и позору, до встречи с сотрудниками K&K я знал об игре катастрофически мало. Поэтому начинать пришлось от яйца.



Химкинский world-стройотряд

Комиссар и командир K&K Studio, Григорий Красноженов и Евгений Коломбет, задумали "Архипелаг" года полтора назад. С тех пор игра претерпела такие изменения, что от первоначальной идеи осталось, пожалуй, только название. (Да и оно — рабочее.) Примерно год назад они познакомились с Дмитрием Архиповым из "Акеллы", и с тех пор идея начала понемногу цвести — на глазах превращаться в реальность.



Собрав команду талантливых программистов и художников, K&K приступила к активной миротворческой деятельности, а другими словами — принялась создавать свой мир. И настолько в этом деле преуспела, что привлекла внимание московского отделения корпорации Intel. Более того, Intel'овцы обещали оказывать K&K всяческую помощь и поддержку. Почему?

Все троится

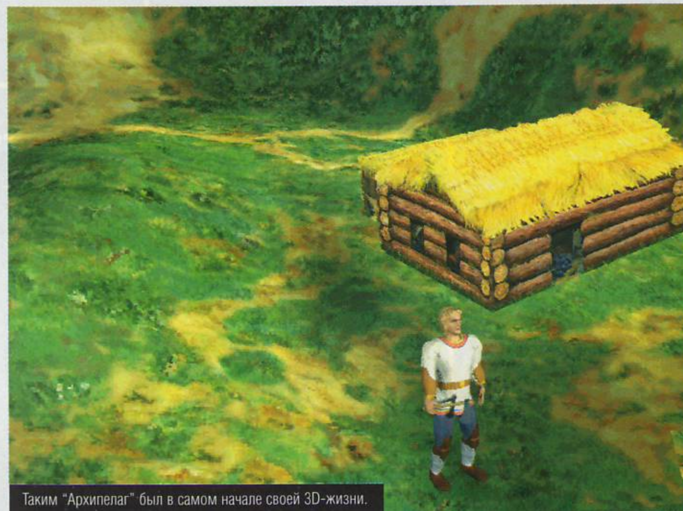
Дело в том, что игра получается не на шутку трехмерной. То есть по-настоящему трехмерной. Трехмерней, чем Myth. Хочешь — вращай камеру, хочешь — приближай-удаляй, а приспичило — можешь из глаз героя на мир посмотреть. И не только посмотреть — еще и побродить по нему. В лесах 3D-деревья произрастают, в деревнях 3D-дома построены, а по улочкам бродят местные жители, тоже, как вы понимаете, не плоские. А там, где 3D — всегда новые технологии: акселераторы, AGP, Pentium II. А там, где новые технологии, там и Intel.

Понимающие, о чем идет речь, знают, что сделать игру в полном 3D совсем не просто. Возьмем какой-нибудь авиасимулятор из последних. Пять тысяч "эм" над землей, половина первого, кругом красота. А теперь снизьтесь! Еще ниже, к самой земле. Где красота? Одни пиксели размером с километр квадратный. Самое время катапультироваться.

В "Архипелаге" такая ситуация недопустима, потому что обозревать местность в процессе игры придется как с высоты птичьего полета, так и на расстоянии двух метров от пола — от первого лица. Как уж КиК'овцы с этой проблемой справились, не ведаю, известно только, что текстуры для ландшафта и домов создает профессиональный художник, член Союза художников Ирина Егорова, а результат (промежуточный, кстати) — на картинках.



Чудес не бывает, скажет опытный



Таким "Архипелаг" был в самом начале своей 3D-жизни.

читатель, AGP и P2 еще не у всех есть. Правильно, не у всех. И, думая о тех, кто пока только мечтает о 3Dfx, разработчики оставят режим 320x200x256. *Тем же, кто предпочитает 64к цветов и SVGA, лучше запастись процессором* помощнее или каким-нибудь 3D-акселератором.

Итак, она звалась Татьяной...

Начиналось все скромнее. Была идея сделать что-то похожее на WarCraft, в 2,5D-проекции (в лучшем случае), как в Settlers. Но время шло, и вскоре стало очевидно, что это уже не актуально. Новая задача — игра в 3D. И, как бы сложно это тогда ни казалось, студия "КиК" приступила к работе.

Самое интересное, что с изменением "движка" перерождалась и сама игра. Когда стало понятно, что реализовать перемещение по трехмерному миру от первого лица во всех деталях — задача хоть и трудная, но разрешимая, некогда чисто стратегическая игра начала медленно, но верно мигрировать в сторону ролевой.

Здесь пришло время представить третьего участника, точнее, участницу разговора, девушку Татьяну. Когда беседа заходила о технологиях, ей сразу становилось скучно. Рассказ о потрясающих трехмерных облачках, которые клубятся в голубом небе, о динамическом освещении от перемещающегося по небу солнца (игра будет отслеживать время суток!), о генерируемых в реальном времени нелинейных волнах на воде, вызывал у нее лишь ироническую улыбку. Это потому, что мы говорили о вещах, которые делают игру привлекательной СНАРУЖИ. А ее работа состоит в том, чтобы сделать "Архипелаг" красивым ИЗНУТРИ.



В свое время отцы-основатели проекта, почувствовав, что игра на глазах превращается в RPG, испугались и стали искать человека, который занялся бы сюжетом, сценарием, героями — короче, миром "Архипелага". И такой человек нашелся, и пока Татьяна Затылкина работает в K&K, все поклонники RPG могут быть спокойны — она разбирается в ролевых играх. Для того чтобы стать спецом по RPG, недостаточно пройти Ultima 8 до конца и Betrayal at Krondor до половины. Настоящие фанаты role-playing'а вообще относятся к компьютерным RPG как к суррогату. Татьяна пытается привнести в "Архипелаг", полноценную компьютерную игру, дух этого самого "настоящего role-playing'а", и я надеюсь, что у нее получится.

К делу

Как много произнесено, а еще ничего не сказано! Уверен, многие из вас уже изнывают от нетерпения: что же получается в результате смешения честного 3D, чистого role-playing'а и стратегии? Итак, "Архипелаг" — цепочка неоткрытых еще островов, разбросанных в неизвестном нам море. Боги этого мира давно распределили между собой власть над Архипелагом, и лишь Безымянный Бог, изгнанный отовсюду, остался не у дел. Со сверхъестественным *упорством Бог без Имени ищет на земле человека,* который помог бы ему вернуться. Человек этот должен обладать неординарными способностями, и потому вдвойне удивительно, что Бог выбирает именно нас, тех, кто начал играть в "Архипелаг".





"Нас" зовут Ролан, и мы почти ничего не знаем ни об Архипелаге, ни о Богах, ни о своем уникальном Предназначении. Пока наш мир ограничен размерами родного острова (или хуже того — родной деревни). Островитяне живут по-разному, но в целом, дальше феодальных отношений дело не пошло. Остров населяют многообразные существа и народности, и не все они настроены дружелюбно по отношению к нашему родному племени, Веттам. Ветты, староверы, обжили северные плоскогорья; за болотами расположено становище Дикого племени; в дельте Великой реки живут Рыбаки; в южном лесу, за таинственным Могильником, о котором ходят самые страшные слухи, расположено поселение Лесных Веттов; через пролив, на скалистом острове, в огромной пещере, обитает Дракон; к западу от селения, за горами, поговаривают, обосновались Каменные Люди...

RPG-начала

18 лет, обряд инициации и ритуальный бой с ритуальным же монстром. И вдруг на нашу долю выпадает совсем недетское испытание. На пороге смерти мы вдруг обнаруживаем в себе потаенные силы — и побеждаем чудовище. Местные жители в страхе отворачиваются от главного героя: он не воин, не волхв, не колдун, он — что-то странное, непонятное. И в самом деле, Ролан — универсал, избранник Безымянного Бога, изгой и отступник от Канонов. Нам приходится бежать, бежать к Лесным Веттам, которым, по счастливой случайности, нужен новый волхв — для защиты. Так начинается игра.

Игрок наблюдает за происходящим от первого лица, как в любой RPG, и имеет полную свободу перемещения. Он может подойти к любому человеку и поговорить с ним, узнать что-то или попросить собеседника влиться в его компанию. Именно попросить — в первое время вы едва ли сможете требовать. Репутация — субстанция тонкая, она растет медленно, а падает быстро. Защита местных жителей от набегов нечисти, выполнение мелких просьб (микро-квестов) позволят вам постепенно обрести вес в обществе.



Глядишь, через некоторое время местные жители уже воспринимают вас как руководителя. И тут в "Архипелаге" как бы открывается второе дно — игра превращается в стратегию.

Чудесное превращение

Обитатели "Архипелага" делятся на две основные категории — Герои и прочие. Герои отличаются от прочих тем, что обладают предуготовленной сюжетом индивидуальностью. К этому классу относится, разумеется, главный персонаж, рядом стоят наставник Вадав, его враг Усс и другие, неизвестные нам пока личности. Остальные персонажи менее оригинальны, но тем не менее ничто не мешает им "выбиться в люди". У каждого жителя Архипелага есть свои характеристики. Грубо они разбиваются на пять категорий — физические данные, магические способности, "экономико-управленческие" таланты, воинские навыки (здесь не только владение оружием, но и шпионаж, операции по осаде и защите крепостей и т.д.) и отношение к главному герою (мораль).

Аборигены — крестьяне и рыбаки — занимаются хозяйством: рубят лес, работают в мастерских, добывают пропитание. Игрок, завоевав некоторую популярность, сможет оказывать влияние на экономику деревни. Человека "с руками" лучше поставить в кузню, силача — отправить рубить лес и т.д. Экономическая система деревни не так проста, как вам кажется. Авторы игры показали мне действующую экономическую модель только одной деревушки. Количество первоначальных ресурсов достаточно велико — здесь и дерево, сталь, еда, всякая животина и т.д. Первичные ресурсы поступают на склад, откуда по первому требованию предоставляются во всяческие мастерские — кузню, сыромятню, лесопилку, повивочную. Здесь мастера занимаются производством конечной продукции — орудий труда, пищи, одежды, вооружения и доспехов. Как развести людей по рабочим местам, какие приоритеты в производстве расставить — дело неожиданно превратившегося в стратега role player'а.



Впрочем, вовсе не обязательно провести всю жизнь в роли старосты глухой деревушки (хотя игра и не препятствует этому). Самых умных аборигенов можно направить на обучение, превратив их в более или менее талантливых руководителей — старост и воевод. И что здорово — если староста до своего "выдвижения" немало времени провел в кузне, то и деревней он управлять станет так, что скоро она превратится в... металлоперерабатывающий комбинат.

Итак, экономика деревни налажена, заместитель подобран толковый, можно идти. Вот только куда и зачем?

В путь-дорогу

Уже говорилось, что главный герой "Архипелага" сможет путешествовать с командой, выполняя всяческие задания. Все это очень похоже на обычные RPG, с той только разницей, что дело происходит в 3D-мире, и обернувшись, вы увидите свою компанию бредущей за вами (именно компанию, а не кошмарные плоские спрайты, как в Birthright.) Однако кроме нескольких человек, полагаемых по сюжету, игроку позволяется набрать в свою дружину практически любое количество воинов или магов (волхвов или колдунов). Наемники — народ капризный, за труд требуют оплаты, да еще и своевольничают, поэтому количество человек, которые пойдут за вами, определяется вашим параметром leadership.

Разумеется, любого своего человечка мы сможем обуть, одеть и вооружить по собственному пониманию. Управление такой массой людей становится нелегким делом, поэтому большой отряд лучше разбить на мелкотравчатые мобильные группы, обязательно назначив старшего. В дальнейшем поведение группы будет во многом определяться качествами самого лидера.

Итак, дружина набрана обучена и вооружена до зубов. Куда? Естественно, в родную деревушку, откуда несколько лет назад Ролана выбросили его злейшие враги.

Методы решения конфликтов

"Убить всех!" — это не для "Архипелага". Ничто не мешает кровожадным игрокам вырезать всю деревню, но смысл? Для начала лучше попытаться решить вопрос мирным путем. Опыт, обретаемый Героем в результате бескровного решения задачи, гораздо ценнее, чем после уничтожения врага вместе со всеми свидетелями. Кстати, даже с самым страшным чудищем можно попытаться поговорить — в некоторых случаях это приведет к появлению новых завязок в сюжете.

Когда Герой прибывает на новое обжитое место, он должен доказать аборигенам свое право командовать. Для этого необходимо победить "самого главного". Если последний изначально враждебен Герою, придется биться и с его ближайшими приспешниками — воинами. Если мы обидели простых поселян — со всей деревней. Если Глава к нам безразличен — достаточно дуэли один на один. В любом случае после падения вожака — деревня наша, и народ, хоть и через силу, но начинает слушаться. Бой, насколько я понял, будет проходить так же, как и во всех 3D action, — вид от первого лица (помните Daggerfall?).



Но если все предыдущие методы не работают — либо нелюдей каких встретили, либо главного не нашли, тогда можно применить старый классический способ. В действие вступают заранее сформированные отряды. Здесь у игрока есть выбор: либо остаться "в своем теле" и вместе со всеми принять участие в сече, либо покинуть его и заняться общим командованием. Во втором случае, правда, тело придется оставить по-настоящему. И





Это результат работы 3D-движка второго поколения.

поскольку авторы пытаются создать абсолютно реалистичную игру, возникает вопрос: как Ролану удастся размахивать мечом, круша всех направо и налево, и при этом еще командовать?

Решение своеобычно. Герой погружается в медитацию и, покидая бренное тело, обозревает поле боя сверху. Тактические сражения во многом будут напоминать бои в Warhammer, только на новом графическом уровне. Летающая душа героя сможет не только парить в небесах и заглядывать в глаза дерущимся, но и (это главное) отдавать команды каждому персонажу в отдельности или группам в целом. Медитация, как известно, требует уединения и покоя, и если в процессе витания в облаках подкравшийся враг треснет вас дубиной по голове, вы вновь вернетесь на землю и, соответственно, потеряете контроль над ситуацией в целом.



Учитывая трехмерный рельеф, обилие строений, различных типов вооружения и даже возможность применения в бою магии, мы можем ожидать крайне интересные битвы. Сами по себе они сделали бы имя любому wargame (характерный пример — хваленый Myth), но ведь прелесть "Архипелага" в том, что это лишь ЧАСТЬ ИГРЫ.

Ошибкой будет считать "Архипелаг" классической RPG. В таких играх события замирают, стоит лишь игроку покинуть экран. Ниточки-триггеры протянуты по всему игровому миру, приводя в движение персонажей при вашем появлении. Здесь все иначе. Каждая деревня, каждый остров живет своей жизнью. Пропустили нападение чудовищ — обнаружите деревню, полную трупов. Прибыли из дальнего плавания, а вас никто не встречает? Голод, староста-дурачок загубил экономику. Каждую секунду специальные прогностические алгоритмы моделируют происходящее в мире "Архипелага". Сделано это для того, чтобы игрок... НЕ ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ В ИГРЕ. Все должно быть по-настоящему.



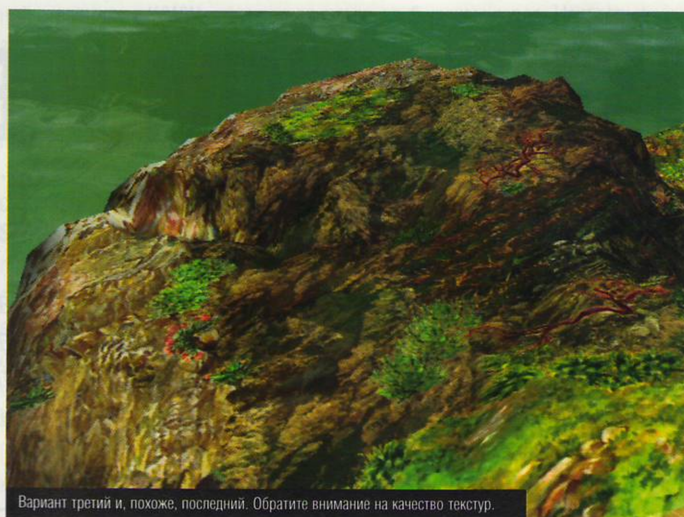
Скомканный финал

"Об "Архипелаге" можно говорить бесконечно", — сказал Григорий Красноженов перед началом нашей беседы. Зная любовь авторов к своим произведениям, я в этом нисколько не сомневался. Но сейчас-то я понимаю, как мало успел вам рассказать.

Я ничего не сказал про систему магии — в "Архипелаге" она будет очень необычной. Язык рун, которым будет описываться заклинание, позволит получить сотни различных эффектов, в том числе множество весьма неожиданных даже для игрока.

Я не упомянул про мореплавание, а ведь битвы на море — едва ли не половина всей игры. Для сражений на воде был разработан отдельный engine, в котором основной единицей станут корабли. Правда, герою не придется бегать по палубе в полном 3D — "вид из глаз" преобразуется в "вид с носа", "с бортов" и т.д. Разумеется, склонность героя к медитации никуда не денется и здесь.

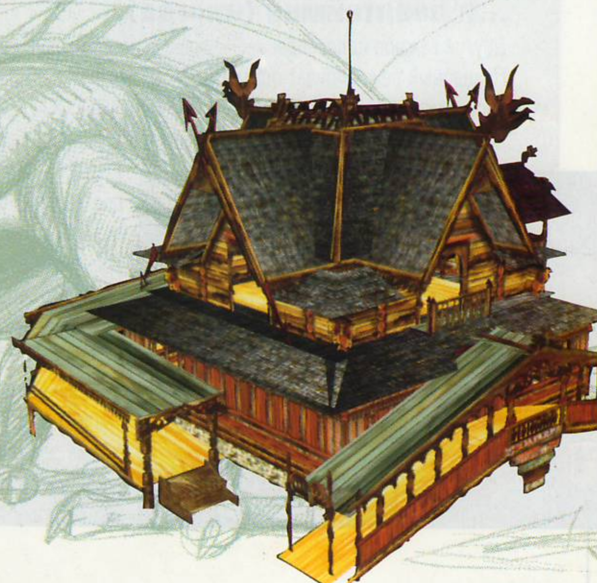
Название игры — "Архипелаг" — подразумевает наличие нескольких островов, всего их будет около семи. Каждый остров — другая культура, новые приключения, свежие загадки. В процессе игры главный герой будет путешествовать по Архипелагу, ведомый зовом Безымянного Бога, оставляя за собой врагов или друзей, пепелища или процветающие деревни, — мы сами определяем свой путь.


Вариант третий и, похоже, последний. Обратите внимание на качество текстур.

Да, у игры есть сюжет, но авторы сделали акцент на том, что следовать ему не обязательно. Вы не найдете здесь неразрешимых головоломок и тупых повторяющихся диалогов. Я сравнил "Архипелаг" с Daggerfall, но это сравнение не вызвало у разработчиков особенного оптимизма. "Архипелаг" красивее, технологичнее Daggerfall, а главное — "Архипелаг" БОЛЬШЕ Daggerfall, это уже не просто ролевая игра и не просто стратегическая. "Архипелаг" вышел за пределы этих жанров, отряхнулся от мишуры определений и вздохнул полной грудью...

P.S. Работы над игрой идут полным ходом. Очень многое уже сделано, но и впереди немало труда. Команда из 15 человек упорно превращает мечты в реальность. Все ли из задуманного будет реализовано — покажет время. Кстати, дата выхода игры еще не определена, но, скорее всего, в этом году ждать ее бесполезно...

С **Олегом ХАЖИНСКИМ** (.EXE) беседовали **Григорий КРАСНОЖЕНОВ** (комиссар), **Евгений КОЛОМБЕТ** (командир) и **Татьяна ЗАТЫЛКИНА** (сценарист). Спасибо всем!



Не дадим Ивана в обиду!

Компания SirTech продолжает работу над бессмертным сериалом Jagged Alliance

Jagged Alliance, а потом и его многопользовательский братишка-близнец JA: Deadly Games снискали себе немалую популярность у любителей тактических игр. Да, игры эти были значительно проще, чем любая часть сериала X-COM, но многим именно эта бесхитростность и пришлась по вкусу. Кроме того, SirTech Software, благодаря ограниченному набору героев, действующих в ее нетленках, удалось создать яркие образы почти каждого бойца. Легендарное "Хорошо-хорошо" Ивана (помните братка в ушанке?) останется в веках.

А вот останется ли единственный представитель соцлагеря в следующей части Jagged Alliance, которую решено было назвать **Jagged Alliance II**, пока неизвестно. Этот вопрос, в числе множества других, заставил нас обратиться непосредственно к создателям знаменитого сериала, в компанию SirTech. Несмотря на большую занятость, ребята нашли время для беседы с нами, не забыв, кроме того, снабдить .EXE прочей информацией по готовящейся игре.



Нелинейно, свободно...

Итак, принципиальный момент, который наверняка порадует фанатов JA: создатели решили вернуться к первоначальной идее с нелинейным сюжетом и свободой перемещения. Ненавистные миссии, тем более ограниченные по времени, уйдут в прошлое. Однако на это раз действие развернется не на острове, а на территории целой страны, поделенной на 200 (!) секторов. Помимо диких джунглей, привычной среды обитания наемников всех мастей, игроки смогут посетить любой из 12 городов и спуститься в 8 подземных шахт. Разумеется, чтобы расправиться с ненавистным диктатором Чивалдори и его приспешниками, нет нужды захватывать все 200 секторов, однако игровой мир такого размера, по мнению авторов, позволит нам возвращаться к JA II еще и еще раз, проходя игру разными способами.

...и реалтаймно (иногда)

Другое важное нововведение — возможность игры в реальном времени. Походовый режим будет организован так же, как и в прежних играх, расширится лишь свобода действий персонажей: они "научились" прыгать, ползать, карабкаться по стенам и вытворять такие штуки, которым агенты X-COM 3 могут только позавидовать. Real-time-режим позволит нам в каждый момент времени непосредственно управлять лишь одним игроком, а остальные будут контролироваться AI.



Будучи командиром, игрок сможет давать своим людям общие рекомендации — например, искать укрытие или идти в атаку, экономить боеприпас, прикрывать товарищей и т.д. Ход времени позволяется замедлить, но запрещено останавливать его совсем, как, впрочем, и менять режим игры на походовый в середине кампании. Так что определяйтесь заранее, времени осталось не так уж много.

А еще очень персонифицировано

Позволю себе напомнить, что SirTech знаменита своей легендарной серией RPG Wizardry. Наверное, именно поэтому во всех JA был сделан такой акцент на персонификацию каждого участника. Команду из 20 человек игрок, как и раньше, сможет набрать в старом добром A.I.M., однако теперь нам доступны наемники и из новой организации — M.E.R.C. (More Economic Recruiting Center), из названия которой следует, что тамошние солдаты удачи не так сильно "загрузят" ваш бюджет, как добры молодцы из A.I.M. Разумеется, любой из полусотни доступных героев наделен своим голосом, имеет привычки, в том числе и вредные, а также готов к самообучению — в процессе игры мы сможем развивать различные характеристики героев.

Мир JA II в достатке населен NPC (кто не в курсе — персонажи, за которых "играет" компьютер). Путешествуя по стране пешком или на различных транспортных средствах, наша команда волей или неволей будет вступать в контакт с местными жителями. Будьте осторожны! Неверно сказанное слово или агрессивное поведение какого-нибудь наркомана в камуфляже может вызвать конфликт и здорово ударить по нашей репутации в этих местах! Многих из NPC мы можем пригласить в компанию в качестве проводников.

А уж красиво!..

Внешний вид игры (притча во языцех, если вспоминать последнюю часть сериала) претерпит существенные изменения, однако ни о каком жирном 3D в реальном времени речи не идет: SVGA, 640x480, 16-битный цвет и очень мило прорисованные персонажи. Выход игры намечен аж на весну следующего года, и, учитывая, что engine уже готов, можно ожидать от разработчиков весьма проработанного продукта. Не думаю, что мы станем свидетелями революции в области тактических UFO-образных игр, однако поиграть в этот добротный и детализированный симулятор человеческого общения на языке кольта 45 калибра придется. И не только служебной пользы для.



А вот и небольшое интервью, данное нам дизайнерами JA II. Отвечали ребята всей командой, а потому не будем никого выделять и напишем простои ясно: **SirTech**.

Game.EXE: Что бы хотели взять с собой в новый JA из старого?

SirTech: Обязательно: свободу передвижений из первого JA, взаимоотношения персонажей и сюжет, который может изменяться игроком.

.EXE: А чему суждено навсегда остаться в прошлом?

SirTech: Графике! Это серьезно. Несмотря на то что мы все время пытались что-то улучшить, мысль о необходимости совершенствования графики не оставляла нас в покое. Даже свербила.

.EXE: Не могли бы вы пояснить суть режима “real-time” в новом JA? Будет ли он напоминать нам то, что мы видели в последнем X-COM?

SirTech: Напоминать не будет. Режим реального времени в X-COM 3 основывался на том, что игра приостанавливается, если что-то происходит. То, что получилось в результате, вряд ли дает вам ощущение реального времени, поэтому, как нам кажется, очень важно сохранить чувство постоянного действия. Если игра замирает, чтобы дать игроку время на принятие решения, — это почти походовый режим!

.EXE: Ваши игры знамениты своим отношением к деталям. Чем вы собираетесь поразить нас в JA 2? увидим ли мы многоэтажные дома, пожары, дым? будет ли учитываться гравитация?..

SirTech: У нас нет многоэтажных зданий, как в X-COM, но зато вы сможете забираться на крыши и горные кручи. Реальные физические законы не обойдут своим действием и нашу игру: так, гранаты будут отскакивать от стен, и вообще — в игре моделируется баллистическая траектория каждой пули: если выстрел был достаточно мощным, пуля может пробить стену (или человека!) и продолжить полет, врезавшись во что-нибудь еще. Естественно и то, что в игре будут учитываться с достаточной точностью свойства всех материалов. Кроме того, мы моделируем погодные условия, видимость и т.д.

.EXE: Генерация персонажей — это здорово и ново для JA. Несколько слов об этом, пожалуйста. Особенно интересует, как вы поступите с изображениями и голосами самодельных героев?

SirTech: Генерация персонажей будет напоминать аналогичный процесс в ролевых играх, однако мы придумали совершенно оригинальный подход. Игрок должен будет заполнить специальную анкету на специальной страничке в WWW, отвечая на вопросы о будущем герое. Некоторые вопросы касаются его личности, и на основании ответов мы сами примем решение, какое лицо и голос ему больше подходят. Один из плюсов использования подобных “самоделкиных” заключается в том, что вам не придется платить за его услуги.





.EXE: Собираетесь ли вы обнародовать редактор миссий, и сможем ли мы создавать целые кампании с его помощью?

SirTech: Мы сделали редактор уровней для внутреннего использования, но пока не планируем выпускать его для всеобщего обозрения. Причина состоит в том, что кампании работают по другому принципу, нежели во второй части игры, Deadly Games (миссия за миссией). Мы вернули оригинальную схему кампании из первого JA, где вы могли посетить любое место на острове, путешествуя с одной карты на другую. Иначе говоря, создать такой мир “рядовому” игроку будет вряд ли под силу (обижаете, товарищ начальник. — **О.Х.**). Кроме того, нам нужно убрать кучу багов из редактора, а это значит, что придется распылять силы, что, в свою очередь, не даст полностью сконцентрироваться на игре (а вот это, наверное, и есть настоящая причина. — **О.Х.**)

.EXE: Судя по картинкам, игра выглядит просто замечательно. Зачем откладывать ее выход на весну 1998 года? Мы же сгораем от нетерпения! К тому же не кажется ли вам, что в следующем году игра опять будет смотреться несколько старомодно? Развернется в полную силу 3D...

SirTech: Нет, мы не думаем, что игра устареет. Действительно, игроки волнуются и ждут JA 2, но весна-то не за горами. А вообще мы планировали выпустить ее... осенью 1998 года. То есть работы идут с опережением графика.

И еще раз насчет “устаревания” игры. Когда вы увидите, какое огромное количество “деталей” мы поместили в наш боевой “движок”, то поймете, что ради этого стоило и подождать...

.EXE: Спасибо за интервью. Удачи!



Что ж, ждать — наша работа. Ждать мы всегда готовы. Особенно ради такого дела. Жаль только, в спешке забыл спросить про любимого Ивана. Ну ничего, ближе к весне мы еще раз свяжемся с разработчиками и выясним судьбу соотечественника. Обязательно.

За “как бы Ивана” волновался **Олег Хажинский** (.EXE).



Галактическая междоусобица

StarCraft

Александр Вершинин

***StarCraft**. Название удивительно похоже на гордое имя предыдущего стратегического хита от Blizzard. Нет ничего странного в том, что игровая братия ожидала и ожидает "Орков в космосе" ™. Представьте себе, у нас был шанс заполучить желаемое — как наказание и немой укор тем, кто не верит в чудодейственную Blizzard. В компанию, которая до сих пор не позволила себе сделать ни одной нехитовой игры.*

Знаете ли вы, почему так внезапно отложили выход игры? Ведь StarCraft должен был появиться раньше неповторимой Diablo — и Battle.net готовили именно под него. Самая первая версия игры на поверку оказалась на скорую руку переделанным WarCraft'ом. Разумеется, вторым. "Большое жюри" встретило проект неодобрительно и забраковало на месте, не вдаваясь в подробности. Обидевшись на публику, ребята из Blizzard стерли весь старый код и начали с нуля. Обида как повод сделать шедевр. Правильная обида.

Он существует!

Рабочая версия StarCraft действительно есть. Нас не обманули. Игра была показана на последней ECTS, где, кстати, не привлекла особого внимания (кроме, разумеется, нашего). А посмотреть есть на что. Более того, большинству (или всем — но это сугубо личное мнение) C&C-клонов просто нечего делать на рынке стратегических игр после релиза StarCraft. Программисты Blizzard не только не растеряли характерный стиль и шарм, но и приготовили для игроков серию очень приятных сюрпризов.



Графика. В ней есть та самая изюминка, наличие которой позволяет вам безошибочно опознать продукт от Blizzard. Даже несмотря на слегка изменившийся вид. StarCraft использует изометрическую проекцию, благодаря которой трехмерные юниты предстают во всей своей красе. Ландшафт, к сожалению, не трехмерен — но быстро наверстывает за счет тщательности проработки и сочных палитр. Классический гладкий скроллинг и интуитивное управление мышью дополняет картину, и вы живо вспоминаете старый добрый WarCraft 2.

На воспоминаниях и остановитесь. Они вам не очень пригодятся — разве что для игры за землян. Именно за них предлагалось сразиться в демонстрационной версии игры на ECTS. Ощущения очень забавные. Единственное здание в начале этапа, понятно, Town Hall. Но вот что собирать? И чем? Около домика болтаются пара каких-то скутеров и большой неповоротливый корабль. Все трое тут же отправляются на поиски приключений и находят их: один маленький, но вредный на вид истребитель убивает всех. А затем стирает в порошок беззащитную базу. Начинаем снова. Теперь все три корабля действуют в группе. Натыкаются на пару шагающих чудовищ и исправно умирают. Не смешно. Начинаем с начала... Подошедший сотрудник Blizzard поясняет, что "скутеры" — это эквивалент пеонов (!). Кто бы мог подумать?! Да, они действительно бодро летят к ближайшему вулканчику и что-то добывают. А толстый кораблик? Бараки?!

Немного прозы

Да, бараки. Приспособление для производства пехоты и прочего пушечного мяса. Да, они теперь мобильные. Но только у людей. Остальным они не нужны. Удивились? Пояснения просто необходимы.

Приготовьтесь к получению и переработке массы необычной информации. Начнем с



того, что у игры теперь есть очень подробная предыстория. Эпическое сказание поведает вам о странной расе полубогов, мириады тысячелетий развлекающейся разведением жизни на планетах по всей Вселенной. Эти деятельные ребята не на шутку задались проблемой создания идеального существа.

Так появились Protoss, раса гениальных индивидуумов. Они в совершенстве овладели даром телепатии (запоминайте) и стали почти столь же разумны и талантливы, как и их создатели. Но нетерпеливые экспериментаторы переборщили в своей помощи извне, и мирные, но могущественные Protoss погрязли в гражданской войне, вынудив своих демиургов в огорчении покинуть одноименную планету.

Посчитав, что ошибка заключалась в слишком интенсивном индивидуальном развитии каждого Protoss, творцы создали расу Zerg. Zerg обладали единым сознанием, они были единым организмом. Кроме того, это были мастера мимикрии. Их червеобразные тела могли проникать внутрь любого живого орга-

низма и не только управлять им, но и перенимать его строение. В результате Zerg стали обладать способностью выживания в любых условиях. Единое сознание было одержимо лишь одной мыслью: выстоять во что бы то ни стало. Словом, вскоре Zerg посмотрели на своих создателей совершенно иными глазами — так некто Владимир Ильич смотрел на буржуазию...



Представьте себе, "дети" полностью истребили своих "отцов". От них Zerg узнали о Protoss. И вновь животный организм Zerg ощутил угрозу для своего существования и толкнул расу на поиски решения проблемы. Исследуя захолустные созвездия, Zerg натукнулись на слабо развитую во всех отношениях колонию "обезьян" — наших с вами потомков (!). Zerg ощутили зачатки телепатического таланта у homo sapiens и решили использовать людей в качестве инструмента для истребления Protoss. Короче говоря, обезья-



ны влипли: с одной стороны, ими хотят завладеть кошмарные Zerg — дабы победить Protoss; последние же мечтают аннигилировать человечество, чтобы оно не смогло помочь их злейшим врагам Zerg. А что делать людям?

Сюрпризы

Согласитесь, стратегии со столь лихо закрученным сюжетом — редкость. Но еще меньше игр, подобных StarCraft в плане балансировки сил и возможностей игрока. Ваш выбор не сводится к предпочтению одной расы другой. Каждая из трех воюющих сторон в StarCraft абсолютно уникальна. То есть обладает собственными неповторимыми характеристиками, юнитами и строениями.

Самые стандартные, пожалуй, Terrans (земляне). Наиболее привычная для нас раса — во всех отношениях. Если вы играли в WarCraft, то уже знаете, как управлять Terrans. Люди-обезьяны — золотая старкрафтовская середина. Они обладают солидной броней и огневой мощью, в то же время не очень дороги и довольно легко воспроизводятся. Идеальное сочетание для расы, оказавшейся меж двух огней. Между "добром" и "злом".



"Добрые" Protoss совсем немногочисленны. Они дорожат каждый воином, а потому разработали самую крепкую броню и самое мощное оружие во Вселенной. Не торопитесь радоваться. Любой воин Protoss во много раз дороже среднего по мощности землянина. Играя за Protoss, вы не сможете собрать большую армию — иначе эта раса уже правила бы миром. Они в совершенстве используют свою ментальную силу, у них даже есть аналог магов из WC2.

Олицетворяющие "зло" Zerg меньше всего ценят жизнь. Как чужую, так и собственную. Они не имеют представления о технологии, и все их достижения построены на видоизменениях собственных тел. Их строения тоже живые! Они могут сами обороняться и обнаруживать врагов. Zerg берут числом, а не умением. Пока человеки производят пару легких пехотинцев, Zerg способны создать огромную армию. И двинуть ее в бой. Каждый солдат/здание Zerg быстро регенерирует, а самые простые члены расы могут объединяться, создавая более сложные юниты или объекты. Постройки Zerg "стареют" и набираются опыта. Таким образом они сами себя upgrade'ят, улучшая собственную защиту и увеличивая темпы производства. Трудно поверить, но их дома (эквивалент farm из WarCraft) "по совместительству" работают охраной базы и являются единственным видом транспорта, то есть средства доставки войск по воздуху.



Blizzard изо всех сил старается сделать три ничем не похожие друг на друга расы. И, кажется, это ей удается. Три стиля игры, три способа ведения боевых действий. Удивительное богатство выбора в одной стратегической игре.

На этом новшества не заканчиваются. К вашим услугам абсолютно свежо выглядящий редактор уровней. Хотя проще назвать это чудо "редактором игры". Он позволяет делать не только новые карты, но и целые кампании. Как для одиночной игры, так и для multiplayer! Создавайте свой сценарий, пишите свой текст, озвучивайте сделанных собственными руками героев (уникальные юниты). Карты увеличились в четыре раза (256x256), а сражения происходят на планетах, в космосе, внутри строений. Коллективная игра пополнилась такой любопытной возможностью, как team play. Перед началом игры вы создаете команду и в дальнейшем управляете одним войском. Кто-то может заниматься тылами и развитием базы, кто-то обороной жизненно важных объектов, а третий дерзко атаковать врага. Ваши юниты успеют везде! Впрочем, в силе остается система "союзов". Они заключаются уже в ходе игры и дают возможность обмениваться ресурсами, вместе исследовать карту и даже передавать войска. Невыгодный союз всегда можно расторгнуть — в отличие от team play, где игроки находятся в одной упряжке до конца игры.

Авторы обещают еще немало неожиданностей: нейтральные расы (пираты), коренные жители планет. Всего Blizzard не открывает. Но "рассекреченного" на ECTS уже достаточно, чтобы оправдать задержку игры на целый год.

И все-таки — когда. Как веско сказали мне сотрудники Blizzard, игра выйдет в ноябре. Будем надеяться, что они не ошиблись.

Pipe снова с нами

NetStorm

Олег Хажинский

***NetStorm** запал мне в душу сразу. Я без сомнений воспринял эстетику летающих островов. Понравилась графика — мягкая, неяркая, вполне в стиле игры. Понравилось, что из колонок все время слышен вой ветра. Много удовольствия доставили остроумно подобранные цитаты даосских классиков, перемешанные с не менее оригинальными высказываниями местных жителей. Activision на этот раз сотворила нечто совсем на себя непохожее, наверное, это потому, что настоящий разработчик игры — Titanic. Оденьтесь потеплее (там, над землей, холодно) и запаситесь зонтиком — мы едем бросать первый взгляд на демо-версию NetStorm.*

В пресс-релизе к NetStorm, распространенном Activision еще знойным летом (ах, лето!) на E3, сообщалось, что игра не имеет себе аналогов в стратегическом мире. О да! Истая правда, господа. Стратегии в реальном времени удалось избежать малейшей интерференции с C&C-апостолами. Нет здесь ни грамма и от экономического симулятора. Все по-своему, свежо и ново, и, боюсь, не всем это придется по вкусу.



Типичный пример неумелого наведения мостов.

Летающий остров

Читали старика Свифта? Были там у него чудаки, летали на островах по небу. Здесь то же самое. Ясное дело, кто попало не сможет летать на острове — сам разобьется и других покалечит. А потому острова на лету поддерживают волшебники. Мы — как раз одного из таких и представляем. Остров у нас небольшой, трава на нем растет, а по бокам — окошечки-иллюминаторы для местных жителей. Смотрят из них аборигены на окружающие пространства и радуются жизни. Хотя лучше б они заняли свои места согласно купленным билетам и пристегнулись. Потому что хоть небо и большое, но островов всем не хватает. Кроме меня, хорошего волшебника, летает по небесной тверди еще масса других — плохих чародеев. Мало им своего куска летающей земли, все норовят чужой прихватить. Так и идет у нас война — за ресурсы, за территорию, за власть. Жестокая война, потому что побежденный, как правило, приносится в жертву на алтаре, а вся его сила переходит к победителю. Смотрели "Горца"? Очень похоже.



Подробнейшая система помощи и tutorial не оставят ваши вопросы без ответов.

По следам великого слесаря

Покривил я душой, сказав, что NetStorm ни на что не похож. Это была литературная гипербола. Помните Pipe? Головоломка с вечно опаздывающим слесарем в главной роли. Воду уже дали, а трубы он еще не протянул. Конечно, помните, увлекательная была игрушка. Так вот, мастера Pipe могут уже искать свои газовые ключи — в NetStorm их ждет похожее развлечение.

> Священники бубнят себе под нос какую-то чушь, а потом, откуда ни возьмись, появляется роскошный дворец. Не удивительно, что люди хотят их убить...
>
> **Nikro Nuvaks, безработный плотник**

Дело в том, что единственным методом коммуникации между летающими островами служат деревянные мостики. Как назло, прямых мостиков на склад не завезли, все больше какие-то тетрисообразные фигуры, и чтобы соединить пункт А с пунктом Б, нужно приложить массу усилий. Из четырех доступных кусков надобно выбрать один подходящий, покрутить, примерить так и эдак, а потом закрепить. Причем времени на раздумья практически нет: во-первых, незакрепленные куски моста так и норовят обрушиться в голубую бездну, а во-вторых, конкуренты тоже не спят и вовсю свои мосты наводят. Отрезают от островков с гейзе-





Летающие корабли иногда способны заменить мосты.


Наступление в NetStorm — длительный процесс. Прокладка мостов, проведение "Электроэнергии", расположение орудий...

рами (местный источник энергии), не дают прорваться к своей территории...

Силы небесные

Про гейзеры как источник энергии я уже оговорился. Первым делом надо навести мосты к этим вулканам, пытаясь обскакать конкурентов. Затем заведите себе несколько големов, существ туповатых, но зато исполнительных. Пусть таскают энергетические кристаллы во дворец. Нам же пора заняться более важным делом — покорением стихий.


Так выглядят многопользовательские небеса.

Стихий в NetStorm четыре — Солнце, Дождь, Ветер и Молния. Чтобы использовать силы небесные в своих, глубоко корыстных целях, следует построить Храм — Солнца, Дождя и так далее. Храм "покрывает" энергией некоторую площадь вокруг себя — здесь и возводятся прочие постройки. Для начала Мастерские, затем — все остальное. Если места вокруг дворца уже нет, а строить надо, есть что-то типа линии электропередачи, своя для каждой Силы Небесной. Протянули несколько башен цепочкой, и вот уже на другом конце острова местные жители отмечают появление первой лампочки. Сложновато? А никто не говорил, что будет легко. NetStorm вообще — не для средних умов.

Движение в статике

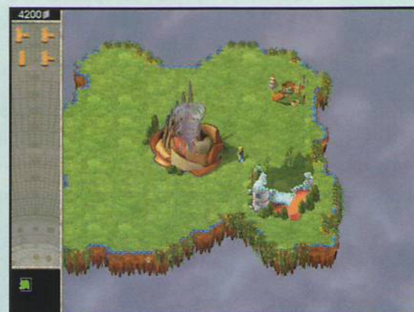
Сами сражения проходят так, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Здесь почти никто не подчиняется нашим приказам. Никаких "Yes, Sir!", никаких "Target Acquired!". Большинство орудий стреляют, когда захотят и по кому захотят. Наша задача — лишь правильно их расположить. Например, есть башенки, стреляющие дисками. Они поражают любую цель на небольшом расстоянии от себя. Солнечная пушка, наоборот, весьма дальнобойное орудие, но имеет всего четыре направления стрельбы — по сторонам света. Примеры можно продолжить, ведь каждый Храм позволяет строить около 6 различных сооружений. Получается, что успех в битвах зависит не от быстроты ваших движений, а от умения видеть ситуацию в целом. Это в большей степени позиционная игра, напоминающая мне хорошую, интересную головоломку. В то же время от нас требуется быстро принимать решения и не совершать необдуманных поступков — ошибки потом будет очень сложно исправить.


NetStorm — позиционная тактическая игра не для средних умов.



О главном

Самое интересное, я как всегда, оставил на последний момент. NetStorm на самом деле разрабатывался как многопользовательская игра. Уже сейчас, пользуясь демо-версией, можно посетить выделенный Интернет-сервер NetStorm, на котором десятки волшебников на своих островах плавают в поисках поединков. И если уровни для одного игрока больше напоминают шахматные этюды, задачи, требующие элегантного решения, то в multiplayer борьба идет по законам джунглей — выживает самый хитрый, самый быстрый и самый (разумеется) подлый. Я витал в многопользовательских облаках достаточно долго, добился определенных успехов и приглашаю вас присоединяться, тем более что это абсолютно бесплатно. А с глубокомысленными выводами и подробным анализом давайте повременим до следующего номера, когда выйдет полная версия игры.





Андрей Ламтюгов

Conquest твою Earth

Избиением инопланетян наша общественность занимается давно и успешно. На эту тему созданы, наверное, десятки игр в самых различных жанрах — от аркады до квеста. Для обозначения недругов обозреватели уже ввели в обиход метко-красивое словечко "засланцы"...

Очередные засланцы затеяли Conquest нашу Earth с легкой руки корпорации Eidos. Контора, в изготовлении C&C-клонов ранее не замеченная, решила присоединиться к уже засветившимся товарищам. Что же из этого вышло?

Поясним на примере

Как проще всего объяснить, что такое **Conquest Earth**? Например вот так. Представьте себе самый первый UFO — Enemy Unknown. В него вносятся некоторые изменения. Соответствующим образом усиливается графика (64к цветов — это не шутка). Научно-производственные центры перетаскиваются с баз X-COM в города (причем каждую научную разработку каждый город должен осуществить самостоятельно). Резко меняется система финансирования. А операции на местности проводятся согласно модели C&C (конечно, бойцы, штампуемые по ходу дела в казармах, напрочь лишены всеми любимой индивидуальности, но зато — C&C!). Плюс добавляется еще одна вещь. Только ознакомившись с ней, понимаешь, какой промах совершила MicroProse и Mythos, выпуская X-COM: здесь можно играть за пришельцев.

Структура

Основных режимов два: Single Mission и Campaign. Режим Multiplayer присутствует. Что можно сказать про Single Mission? Не знаю, какой была бы реакция публики на подобную штуку в том же UFO — серию тактических операций без толку и смысла. Лично мне не очень понравилось. А вот Campaign — совсем другое дело. О ней разговор отдельный.



Полезная вещь — НЛО.

Наши

Как мы руководим войной? Как завещано классиками — по глобусу. Правда, его нельзя произвольно крутить и увеличивать, что неудобно. На поверхности земного шара находятся города (один даже в Антарктиде). Время от времени туда наведываются пришельцы — не иначе, для того, чтобы очередной раз получить по зубам. Ваша задача — обеспечить это. По зубам.

Тут важно усвоить два момента. Во-первых, воюем в стиле C&C — то есть на совершенно загородной местности без всяких признаков строений. Во-вторых, если не прилететь вовремя, то город просто исчезнет, а вы лишитесь части своего научно-производственного потенциала. Потенциал же



Расстрел загрязнителя.

этот используется довольно своеобразно. Нанимать никого не надо. Но в каждом городе можно установить в желаемое положение некий маятник, который раскачивается между наукой и производством (ускоришь одно — замедлится другое). Пришельцы эти, чтоб им неладно, высадившись, тут же принимают меры по изменению состава нашей атмосферы, запуская туда что-то сернистое, причем в очень больших количествах. С места высадки тянется чудовищный по размерам хвост газов. Если он накроет какой-нибудь город, то будьте уверены: численность населения сократится на порядок.

Этот хвост хорошо виден со спутников... да, у вас есть спутники. Срок их службы ограничен (периодически нужно строить и запускать новые), он определяется тем, насколько часто вы их перекидываете с орбиты на орбиту и самими параметрами этих орбит. Всего бывают три типа спутников, один из которых — лазерный. Если перед началом операции перевести его на соответствующую орбиту, то, пролетая над полем боя, он может нанести врагу ощутимый урон.

Раз уж мы заговорили о поле боя, остановимся на этой теме поподробнее. Здесь все более-менее стандартно. Единственное, что у вас есть с самого начала, — электростанция (без нее делать просто нечего) и некоторая сумма денег. Инфраструктура наращивается, из казарм выбегают первые сол-

даты, из ворот завода выкатываются боевые машины, часть из них охраняет базу, другая часть идет бить пришельцев. Список того, что можно построить, определяется наличием опытных образцов, созданных вне поля боя. Это относится и к солдатам, и к объектам упомянутой инфраструктуры (заводы, узлы связи etc). Помимо предметов сугубо военного назначения, на поле боя можно (и нужно) строить очистители воздуха — в противовес пришельческим серным "загрязнителям".

Само избиение — процесс довольно интересный. Пришелец — штука крепкая. Хотя в результате попадания автоматной очереди от него сразу начинают лететь куски, держится он довольно длительное время и в долгу не остается. А еще бывают засланцы с силовой защитой, пришельцы, замаскированные под наших (правда, этот камуфляж держится недолго — главным образом вследствие того, что они не "выбираются"; возможно, он более эффективен в режиме multiplayer, где на одной стороне могут действовать несколько команд) и, наконец, невидимые Чужие (впрочем, во время стрельбы они становятся видимыми, и даже их невидимость не абсолютна, а, скорее, напоминает "невидимость" Хищника из одноименного фильма — можно увидеть, если присмотреться). Далее, как водится, конец миссии — полное уничтожение одной из сторон.

Другие наши

Во-первых, надо сказать, что у пришельцев есть название — Jovians. Пусть каждый произносит его так, как больше нравится. Во-вторых, должен признаться сразу: играть за инопланетян мне понравилось гораздо больше. Эта часть игры интереснее уже потому, что захватывать мы любим больше, чем защищать. Кроме того, она проще в смысле развития науки (не надо метаться между городами). И наконец, она лучше оформлена. Мерцающие инопланетные кристаллики, вросшие в пульсирующие волокна, смотрятся куда симпатичнее, чем набившие оскомину экраны, провода и кнопки. Единственное неудобство: поясняющих надписей нет, а те, что есть, выполнены на инопланетном языке. Приходится учить...

В шкуре пришельцев перед нами стоят задачи, естественно, прямо противоположные: уничтожить города и напустить побольше газу в атмосферу этим "хуманам" — нехай дохнут. Тут мы воюем несколько по-другому. Нужны ресурсы. Поэтому приходится строить шахты и транспортировать добытое на главный корабль. Выглядит очень изящно: сооружаем хранилище, а как только оно заполнится, то само превратится в "космический челнок" и улетит. На корабле же ресурсы делятся на три основные части: то, что пойдет на науку, то, что пойдет на производство, и то, что будет израсходовано в следующей миссии.





Огнемет — это неприятно.

Еще одни наши

Имеются в виду те, кто эту игрушку делал, — и что у них получилось с чисто технической точки зрения. Не могу удержаться — цитирую readme: "Conquest Earth — игра, предназначенная для компьютеров нового поколения, она более полно использует их потенциал..." и т.д. На нормальный язык это переводится так: "Мы считаем, что новые достижения "железоделов" дали нам больше возможностей халтурить при оптимизации кода. И мы этими возможностями воспользовались". Минимальные требования к "железу" указаны на обычном месте журнальной полосы. А вот оптимальные. Процессор — Pentium 200 Pro. Память — 64 мегабайта. Видео — 4 "мега". 12-скоростной CD-ROM drive. Но больше всего меня порадовали требования к свободному объему "винта" — 950 мегабайтов! Недурно, правда?



Тесное соседство.

Но самое-то интересное в том, что, посмотрев на игру, испытываешь то же чувство, что и от просмотра "Водного мира": слышал, что это дико дорогой фильм, но на что потрачены такие деньги?! Earth 2140 (см. в этом же номере) выглядит куда красивее, но требует от машины гораздо меньше. Конечно, нельзя сказать, что графика абсолютно провальная. Удачные моменты есть. Например взрывы. И, повторюсь, все, что относится к "пришельческим" экранам. А также к возникновению "пришельческих" же построек.

Что же касается неудачных... Мало того, что они неудачные. По большей части они еще и не нужны. Я не понял, зачем нужен особый глобус, по которому ползают спутники, поскольку точно с таким же успехом их движение можно было изобразить на плоской карте, благо такая там тоже есть. Зачем нужен этот хоровод с прыжками при выборе новой научной разработки? Есть и другие "зачем?". Звук откровенно огорчает. Такое впечатление, что автоматные очереди исполняются устройством с гордым названием PC-speaker. А стрельба инопланетного оружия — оцифрованные звуки советского синтезатора. Тут нужно сказать и про интерфейс (особенно земной). Неудобно. У пришельцев чуть лучше, но там, повторюсь, все не по-нашему.

Кто победил?

Вообще-то, игра Conquest Earth не так уж и похожа на UFO. Есть, конечно, общие черты. Но в целом CE — это развитие C&C. Сейчас уже всем (или почти всем) ясно, что изначальная идея себя исчерпала и неплохо бы ее как-то разнообразить. Приличный тому пример — War, Inc. И, как выяснилось, таких примеров становится все больше.

Общее резюме такое: мощно размахнулись, но слабо ударили. Причем слабость удара относится в основном к чисто техническим моментам. Исправить их — и будет ничего.

Conquest Earth

Разработчик
Data Design

Издатель
Eidos Interactive

Рейтинги
Графика 79%
Звук60%
Сюжет 83%

Интересность
78%

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 208 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, SVGA 2 Мбайта, Windows 95

Олег Хажинский

В поисках смысла

Сначала я вообще ничего не хотел писать про эту игру. Запустил, прошел одну миссию, вышел и стер. И забыл. Какой смысл писать о еще одном заштатнейшем C&C-клоне, когда ценную журнальную площадь буквально осаждают другие претенденты, куда более достойные и яркие. Вытащить "Седьмой легион" на свет божий меня заставили две вещи. Во-первых, игру издает MicroProse, и еще до начала продаж игра стала "золотой", и тираж пришлось допечатывать. Подозрительно. Во-вторых, и в самом деле — в *7th Legion* есть пара оригинальных моментов, которые следует отметить. А потому "Легион" был вытащен из мусорного бака, отчищен, отмыт, и теперь готов предстать вашему вниманию.

В то время, когда армия изобретателей велосипедов, то бишь C&C-клонмейкеров, поставляет на рынок все более навороченные модели и, надо сказать, немало преуспевает в этом славном деле, Epic MegaGames предлагает свою концепцию. Концепцию УПРОЩЕННОЙ игры.

Добывать ресурсы утомительно и скучно? В 7th Legion нет ресурсов. Деньги на постройку очередных зданий и пополнение армии периодически поступают на счет игрока в виде заработной платы. Чем выше звание, тем выше зарплата. Чем больше убил, тем выше звание. Из этого замкнутого круга есть только один выход — действовать эффективно и по возможности избегать пирровых побед.

150 различных юнитов неприятно туманят мозг и вызывают потерю ориентации? Здесь ваш разум останется незатронутым — количество действующих лиц с каждой стороны едва ли перевалило за один десяток. Уровень адреналина в крови игроков призваны поддерживать стремительные интро, полные действия, и не менее резвый саундтрек, который, однако, хочется отключить уже через пару минут — мешает сосредоточиться.



Густой "туман войны" и взрывы в high color — не плохо, верно?

Все это было, было, было...

HQ, энергетическая станция, бараки, фабрика роботов, научная лаборатория — подними любого геймера в 5 утра, посади за 7th Legion, и он, еще не проснувшись, пройдет пару миссий на одной привычке. Может быть, сначала не въедет, как строить больше одного юнита за раз. Подсказываю: надпись "1248" под портретами ваших питомцев — это не цена, а количество. Мелковато, трудно попасть мышкой? Смените коврик, пятнадцать "штук" в Митино стоит.

Все понятно, ничто не вызывает вопросов. Наши подчиненные со временем крутеют и, как и мы, растут в званиях. Выделяем группу всадников на кенгуру совершенно отвратительного вида. Смотрите, рамочка внутри прозрачно-белая! Круто! Теперь закрепим за отрядом номер и пошлем его в бой. Тут, кстати, альтернатива — три типа движения. Осторожное, обычное и агрессивное. Удобно. Меню возникает на



Карта Stealth хороша для осуществления скрытых маневров.

экране каждый раз, когда мы нажимаем правую кнопку мыши и держим ее какое-то время. Меню появляется и тогда, когда мы вовсе не хотим никого двигать, а просто желаем выбрать группу солдат. Неудобно и вообще бесит. Интерфейс немного притормаживает, и это портит все впечатление — в таких играх все должно летать.

А вот этого не было!

Замечаю, что после обнародования Magic: the Gathering тема карт приобретает все большую популярность. Всякие там Chron-X, карты прямого действия в Entrepreneur, и вот, вам, бабушка, и юрьев день — дожили. Боевые карты в C&C-клоне! У игрока "на руках" хранится определенное число таких карт. Всего их около полусотни, и в целом они делятся на те, что делают лучше вам, и те, что причиняют ущерб противнику. Игроку при всем том необходимо иметь твердую руку и меткий глаз. Требуемую карту необходимо drag'нуть со своего ложемента и drop'нуть в нужную кучку юнитов. Ошибки быть не должно: однажды я промахнулся и сыграл Battle Psychosis на своих противниках. Враги стремительно ускорились, побили моих ребят в рекордно короткие сроки.

Идея с картами здорово меняет всю игру. С одной стороны, у вас появляется больше свободы: умело пользуясь приходящими картами, можно одолеть врага там, где в другом



God Hammer в качестве артподготовки.

клоне уже давно пора считывать save. Невидимость, захват зданий, лечение — все это реализуется с помощью карт. С другой стороны, противник тоже не прочь сыграть с нами в эту игру. Трудно описать раздражение, возникающее, когда этот гад AI опускает Hammer of God на группу моих танков, выстроившихся у завода перед отправкой на фронт. Жаль, что вымещение ярости на своем же компьютере дурно отразится на семейном бюджете. Зато в multiplayer-режиме руки у нас развязаны.

Момент истины

Multiplayer, ну конечно! Вот где подобная, почти аркадная примитивность — как раз то, что нужно. Ресурсов нет, и слава богу. Если нет денег на покупку очередного робота, понимаешь, что ты тут ни при чем. Нет денег. Касса закрыта, приходите в пятницу. Нет — так нет.

Впрочем, можно поискать заначку. Различные полезные витамины, а иногда и деньги, разбросаны по городам и весям. Если более быстроногие соперники уже очистили территорию, всегда можно заработать. Периодически игра предлагает нам приличные суммы за детскую, вообще говоря, работу — уничтожить 10 синих врагов, захватить бараки красных и т.д. А отличная задумка с картами прибавляет и без того динамичной игре непредсказуемость и азарт.

Словом, если с локальной сетью все в порядке — смело покупайте игру, веселье и радость гарантированы. Модем, Интернет также доступны, но не подходят — это еще хуже, чем с компьютером, руки коротки.



Total Annihilation!

7th Legion

Разработчик
Epic MegaGames

Издатель
MicroProse

Рейтинги
Графика 75%
Звук 60%
Сюжет 60%

Интересность
60%
(multiplayer — 85%)

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, SVGA 2 Мбайта (16-битный цвет), DirectX 5.0, 15 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Игра предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 232-6952

Александра Македонская

Доля магната

Люди, играющие в стратегические игры, по большей части жуткие идеалисты. "Кабы я была царицей, — думает геймер, закладывая в привод очередной CD с экономической стратегией, — у меня бы фонтаны били голубые и розы красные цвели..." А то, как в реальности создаются новые "цивилизации" или хотя бы финансовые империи, его это, разумеется, не волнует.
Но ничего, нашлась и на нас управа. Фирма Acclaim решила покончить с нашим блаженным неведением. *Constructor* предлагает нам не просто построить город, но и расплатиться за это удовольствие на полную катушку.

На первый взгляд "Конструктор" — обычная экономическая стратегия. У вас есть некоторое количество рабочих и денег, вы строите лесопилку, из полученных досок получаются первые лачуги, вы заселяете их бедняками, ставите цементный завод, прикупаете землицу, начинаете строить дома поприличнее — и так далее и тому подобное. Но это действительно лишь на первый взгляд.

Все во имя человека, все для блага человека

Вот они, трогательные человечки-букашки, ради счастья и процветания которых мы будем щелкать мышкой ближайшие пару недель! Бедняжки нуждаются в крыше над головой, просторном садике и еще куче мелочей, которые мы им с удовольствием предоставим. А что взамен? Кабы только денежки в нашем кармане! Так нет — люди эти живые, и оттого редкостно пакостные.

Вот семейка алконавтов требует понижения квартплаты, от воплей их многочисленного потомства закладывает уши, их соседи полагают, что дом пора ремонтировать, а еще нескольким пижонам требуется тенистый садик. И так до бесконечности! Лачуги сменяются приличными домиками, те, в свою очередь, — элегантными виллами, новые жители выглядят гораздо респектабельнее, а возмущенные вопли все не смолкают!



Война подрядчиков выплеснулась на улицы.

Подлец-человек никогда не доволен тем, что имеет, и вам, строительному подрядчику, это должно быть известно лучше, чем кому-либо другому. Недаром самый сложный сценарий игры называется "Утопия": вы должны достигнуть полного и окончательного счастья всех жителей вашего города. Это ж какое ангельское терпение для этого нужно!

А еще в "Конструкторе" есть гадостные городские власти, а опция дачи взятки в игре не предусмотрена, и начинается: "Вы плохо используете свою землю, мы не можем допустить покупки вами еще одного участка!", "Вы не обеспечиваете жильцам приличные условия жизни!" — и понеслось: инспекции, штрафы, а потом еще и налоги. Сразу видно, не наша это игрушка! Ограбить конкурента можно, а вот не заплатить налога — ну никак. Невыполнение же очередного дебильного приказа городских властей просто грозит нам быстрым и безболезненным проигрышем, хотя до вожделенного миллиона оставалось подкопить жалкую сотню...



Застрельщики трудового почина

Работяги, которые строят дома горожанам, тоже вполне реальные личности. За ними нужен глаз да глаз — все как один лентяи и головорезы! Стоит на секунду забыть об их существовании, и они уже дрыхнут где-нибудь в укромном местечке. Зато с прорабами мы на короткой ноге — звонок по сотовому, и бригада уже марширует на объект, причем ее можно по желанию укомплектовать нужной рабочей силой.

Самое приятное в наших трудолюбцах — то, что они никогда не выходят на объект безоружными и не отказываются поучаствовать в маленькой заварушке. И ладно бы дрались подручным инструментом, так ведь у всех пушки — на случай нападения вражеских рабочих или глубокого рейда по тылам противника. Дерутся ребята грамотно, если дело пахнет керосином — залегают, а потом ретируются восвояси.

Компьютер как средство превращения низов в верхи

Оригинально и на удивление жизненно решена проблема пополнения рабочей силы.

Откуда в городе обычно берутся новые рабочие руки? Правильно, подрастают детишки местных жителей, которые в то же самое время являются арендаторами наших домов.

Словом, мы можем впрямую влиять на процесс воспроизводства населения — селить в новые дома людей с потенциально высокими репродуктивными способностями. Правда, денег от таких жильцов вряд ли дождешься. Но тут уж, как известно, — либо дети, либо деньги. Так что стоит соблюдать определенный баланс между многодетными и богатыми жителями.



Графика — ничего необычного, но смотрится мило.

Оригинально решена проблема деления подрастающего поколения на рабочих и, так сказать, белую косточку: и тех и других можно... просто заказать их родителям (здесь уж жизненных аналогов точно не найти!). Сами взрослые жители тоже нуждаются в воспитании, а именно в освоении компьютерной грамоты, иначе им так и придется прозябать в лачугах, которые мы построили в самом начале игры. А так, глядишь, посаженный за компьютер алкоголик (или его отпрыск) поднакопит деньжонок да и займет вновь построенную нами шикарную виллу.





Ничто не вечно под луной

Основная сложность "Конструктора" заключается в том, что в нем, как и в реальной жизни, все течет, все изменяется. Свой срок имеют и дома, и люди. Больше хлопот, конечно, с домами. Если их не ремонтировать, начнут взрываться. Срок жизни арендаторов и их моральный облик тоже поддаются изменению посредством улучшения их жилищ. Вот починили вы ванну — удлинили срок жизни и дому, и его обитателям, а отремонтированная спальня тут же станет местом производства новых поколений арендаторов. Свежевосстановленная гостиная, возможно, на некоторое время отвлечет этих вечных скандалистов от высказывания новых претензий. Ну и так далее в том же роде.



Жильцы не только кормят нас, они также являются источником рабсилы.

Но вот новый виток строительства — и новые проблемы! Жители шикарных домов не хотят жить рядом с обитателями лачуг. Построенный рядом с жилым кварталом завод влетит вам в копеечку — во всех домах придется вставлять звуконепроницаемые окна. А ведь домов-то у вас уже десятки, и у каждого свои проблемы...


Каждый персонаж анимирован и озвучен.

Время — деньги

"Конструктор" живет не просто в реальном времени, он живет во времени катастрофически ускоренном! Один день — одна секунда, а ведь за этот день вам нужно решить все те проблемы, которые



реальный домовладелец решает за 10-12-часовой рабочий день: покупка земли, строительство заводов по производству стройматериалов, заселение домов, ремонт, благоустройство территории, криминальные разборки — и на все это одна секунда! Пока ваша мышка не начнет издавать звуки, напоминающие автоматную очередь, — вам с этой игрой не справиться. Минута задумчивости будет стоить вам минимум пары сгоревших домов.

И ради чего все эти титанические усилия? Цель основной игры — заработать миллион за 40 лет. Прикиньте: сорок лет ТАКОЙ жизни — легче повеситься в самом ее начале! И что делать с миллионом согбенному старичку, проведшему жизнь в квартирных баталиях, — разве что заказать вставную челюсть из брильянтов или построить еще один город, на этот раз ради собственного удовольствия. Кстати, такая игра тоже предусмотрена: ее цель — возвести все возможные типы зданий, и венцом усилий станет пирамида в нашу честь.

Тактика строительного боя

"Конструктор" способен удовлетворить и тягу к мирному созидательному труду, и кровожадную страсть к разрушению — обе тактики способны со временем привести к успеху, хотя начинать в любом случае придется с простого строительства. Вашим конкурентам тоже не до войны, они наращивают экономический потенциал. И все же отдельные выродки будут пытаться помешать вашему мирно пашущему трактору почти в самом начале игры — что с ними можно сделать, вы уже знаете.

Продолжение может быть разным. Если вы решите задавить конкурентов своей экономической мощью, позаботьтесь о надежной защите — заборах, цепных псах и прочих домашних радостях. Если вы объявили войну, придется овладеть десятком грязных трюков: ведь формально вы живете в мирном государстве! Кроме периодического отстрела вражеских рабочих, можно нанять бандитов и обчистить офис конкурентов, а можно построить на окраине городка притон для хиппи, и они, в благодарность, испортят жизнь арендаторам конкурента. Да мало ли на что способен овладевший строительной специальностью игрок!



Тяжелая доля подрядчика

И все-таки, как ни тренируйся, играть в "Конструктор" всерьез дико сложно. Десятки диаграмм, графиков, кнопок отражают реальную жизнь с предельной точностью. Но времени, чтобы эту точность оценить и обдумать, у нас нет. И вот из десятка экранов выбирается максимум три, а все интересное, что отражается на остальных, остается за рамками игры. Но даже в таком виде игра просто потрясающе утомительна. Вам приходится постоянно держать в голове такое немыслимое количество сведений о происходящем, что уже через час мозги буквально закипают. Впрочем, для нас это час, а в "Конструкторе" за это время проходит 10 лет, и по всем законам, подрядчику положен отпуск, который мы и можем получить, поставив игру на паузу.

Хорошо еще, что основные методы управления происходящим редкостно просты и удобны. Достаточно щелкнуть на нужном объекте, чтобы появился ряд кнопок с возможными действиями. Карта местности прекрасно прокручивается, и поиск врагов, как и формирование наших боевых отрядов, не требуют особых усилий.

Если же вас не удовлетворяет сложность игры, можете поменять местность, на которой происходит ваша строительная деятельность. Новые трудности помогут создать протекающая через город река, тропические джунгли или остатки старого города — но это уже для отчаянных мазохистов!

Кусочек радости

На последних этапах "Конструктора" игрока наконец-то ожидает своеобразная награда — вместо обычных жителей он сможет пообщаться со всяким экзотическим народцем, который поселится в ничем с виду не примечательных зданиях. В баре, например, заведется дебил с бензопилой, в "домике смеха" — серийный убийца, косящий под клоуна, в доме с привидениями — зомби и барабашки. Только найдется ли у нас время поглядеть на их приколы, а то ведь опять: то канализацию прорвало, то налоги платить надо — не до развлечений нам, работать!

Так и превращается игра из обещанного уморительного развлечения в тяжелую монотонную работу. Мы несемся по ней на страшной скорости, не в силах остановиться и разглядеть уморительные подробности, которых в "Конструкторе" не счесть.

Не знаю, в чем ошиблась фирма System 3. Возможно, дело именно в скорости игры или в количестве необязательных подробностей, или, наоборот, в излишней требовательности к постоянному повторению надоевших действий, но шедевра явно не вышло. А ведь какой роскошный сюжет, сколько работы по созданию гигантского сценария игры! А графика! Сам город выглядит на редкость симпатично, к тому же мы можем пообщаться со всеми его жителями в маленьких, но прикольных трехмерных анимашках. И что? Да ничего!

Жаль, жаль, но играть в "Конструктор" смогут, по-моему, только закоренелые фанаты жанра, остальные сдохнут от напряжения, не дойдя и до половины игры. Это, впрочем, не означает что отдельные товарищи с недостаточно быстрыми рефлексами должны оставить попытки стать строительными магнатами. Специальные упражнения на реакцию, развитие периферийного зрения и овладение способами многоканальной обработки информации творят настоящие чудеса, возвращая обществу массу потенциальных стратегов реального времени.

Constructor

Разработчик
System 3

Издатель
Acclaim

Рейтинги
Графика 90%
Звук 90%
Сюжет 85%

Интересность
80%

Системные требования
Pentium 100, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA 1 Мбайт, MS-DOS 5.0+

Андрей Ламтюгов

Ложная память

Представим себе такую игру. Сюжет: поединок, от исхода которого зависит существование Вселенной. Графика: кадров шестьдесят в секунду при разрешении от 8000-насколько-то-там — и сотня-другая миллиардов цветов. Звук достоин графики. А сам поединок — партия в обыкновенные шахматы. И не то чтобы с Deep Blue...

Этот образ посещает меня каждый раз, когда я думаю об очередных C&C-клонах. В данный момент причиной раздумья стала игра **Earth 2140** от фирмы TopWare.

Сценарий: дежа вю

Итак, на дворе, как можно догадаться, 2140 год. С карт стерли Австралию и большую часть Африки — то есть, в принципе, они существуют, но жить там не могут даже роботы. Мировых держав осталось только две: Соединенные Цивилизованные Государства (США + Западная Европа) и Евразийская династия, которой правят злобные ханы (все остальное, включая ту самую одну шестую часть суши). Мотив стандартный: остатки природных ресурсов. Война началась. Выжить может только кто-то один. Не правда ли, есть во всем этом что-то смутно знакомое?..



Что там хорошего?

Должен признаться, что при обсуждении Earth 2140 совесть не позволяет мне выпускать из себя водопады ругани. Это было бы несправедливо по отношению к девелоперам: они действительно старались. Самые удачные моменты относятся, пожалуй, к графике. Как справедливо было отмечено в рецензии на "деме", опубликованной в позапрошлом номере, именно здесь по-настоящему ощущается присутствие 65000 цветов. Приятно сделаны меню и перемещения между ними. Красиво смотрится брифинг на фоне живописных пейзажей (разглядывая эти пейзажи, можно покрутить головой; непонятно, зачем это нужно, но выглядит неплохо).

Особо нужно сказать о поле боя. Earth 2140 не требует 3D-акселераторов. Но это вовсе не мешает игре изображать очень красивое пламя и дым. Симпатичней всего выглядят взрывы: яркие вспышки и волны огня. А дым бывает разный: черный и


Все горит. Хорошо!






Без напалма не обошлось...

маслянистый от горящей техники и сооружений, беловатый пар из градирен электростанции и, наконец, серые шлейфы, тянущиеся за ракетами. И все полупрозрачное. Здесь единственное нарекание — иногда дыма бывает слишком много. При массированном применении напалма, когда все горит, юниты могут просто исчезнуть из виду, скрывшись за черной пеленой.

Надо отметить и внешний вид самой земли. Отлично смотрятся красная растрескавшаяся глина, голые черные деревья в болотистой местности, заснеженные равнины... Еще один момент: разрешение 800x600 поддерживается, но оно именно улучшает детализацию, а не увеличивает видимую часть местности.

Что там помимо хорошего?

Аудиоэффекты до графики не дотягивают. Короткие лязгающие очереди автоматического оружия как-то плохо сочетаются с его внешним видом: любимый всеми вращающийся блок стволов.

А что мне понравилось меньше всего — так это управление юнитами. Опыт показывает, что эффект расползания войск по оврагам — это проблема не одной и не двух RTS. Если вход в ущелье закрыт, несколько юнитов обязательно захотят пойти в обход, нарвутся на превосходящие силы противника и бесславно погибнут. Если местность является сильно пересеченной, то армия разбредется по всей карте — собирай ее потом. И здесь эта проблема стоит во весь свой неприятный рост. Плюс, разумеется, тенденция вырываться в бою из общей массы вперед — и попадать под сосредоточенный огонь, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

AI. Мне показалось, что в каждой миссии он руководствуется довольно жестко заданным сценарием. Допустим, в самом начале вы с большим трудом отбиваете атаку (кстати, явно спланированную заранее, даже с отвлекающим ударом, и направленную на строго определенный объект — один из многих, но такой, без которого почти сразу конец). Отбившись, вы с ужасом ждете нового нападения. Оно все не начинается. Тогда, пожав плечами, вы контратакуете — и добиваетесь успеха. Если вы потерпите поражение и начнете проходить миссию по новой, то компьютер будет делать то же самое, что и в прошлый раз. Не знаю, хорошо это или плохо. В конце концов, если миссии, как говорят на Западе, "консервированные", то почему не может быть "консервированной" и стратегия в каждой из них?


Это была электростанция.

Об объектах. В Earth 2140 присутствует совершенно очаровательный момент. Как-то раз я потерял единственную шахту: ее (тоже хитрым обходным маневром) захватила вражеская пехота и засела там без намерения выходить. Что от этого изменилось? Ничего! Точнее, почти ничего. Я потерял возможность ее обесточить или взорвать. Но по конвейеру попрежнему плыли гробоподобные контейнеры руды, а мои грузовики подхватывали их и везли на переработку. Потом я шахту отбил. И получил указанные возможности обратно. Такие дела.

Что там вообще?

Наука присутствует. Интересно, что в процесс научных исследований можно вмешаться только одним путем: построить лабораторию. После этого ученые сами начинают выбирать темы исследований — и разрабатывать их. До тех пор, пока не дойдут до ограничения, определенного данным уровнем. "А теперь мы работаем над термоядерным реактором"... "А теперь — над плазменной пушкой". Как только предел достигается (а это может произойти довольно быстро), лаборатория превращается в мертвый груз.

Ресурсы бывают двух видов: электроэнергия и доллары. Доллары изготовляются на сталелитейном заводе. Харвестеров действительно нет, но возить руду к металлургам все же надо (в War, Inc. не было и этого). Для поиска месторождения специальное оборудование не нужно. Иногда пласт бывает такой, что на нем можно выстроить сразу несколько шахт. Нововведение: летающие грузовики — для доставки руды из отдаленных областей.

Что касается энергии. Электростанция — самое узкое место в обороне базы. Ее уничтожение парализует все. Причем, что самое интересное, в некоторых миссиях вам могут и не дать возможность отстроить ее вновь. Конечно, все это справедливо и для противника.

Надо сказать, что в Earth 2140 присутствует достаточно интересная возможность указания общих директив для групп — оборона и наступление. В наступлении ваши солдаты и техника активно движутся вперед, находя и поражая цели. В принципе, самую первую миссию на легком уровне можно выиграть именно так — выбрать всех и указать режим "Offensive". Ваша армада промчится по всей карте, кроша все на своем пути. "Defence" — то же самое, только наоборот. Главное преимущество: уничтожив несколько целей, не нужно тратить драгоценные секунды на перегруппировку. Минус: исчезает возможность гибкого управления войсками. Плюс режим эскортирования (чтобы никто не посягнул на ваши драгоценные грузовики) и режим "Record" — сохранение последовательности отдаваемых команд с возможностью их воспроизведения.

Итого

Надо сказать, что, говоря о своем продукте, TopWare не стесняется употреблять такие выражения, как "революционный" и "новое поколение". Не знаю, как остальные, а я с этим, мягко говоря, не согласен. Если вывести за скобки действительно неплохое графическое оформление, то окажется, что все прочее мы видели не раз и не два.

Другое дело, что это "все прочее" пользуется неизменным успехом...

Earth 2140

Разработчик
TopWare

Издатель
Interplay

Рейтинги
Графика 94%
Звук 70%
Сюжет 60%

Интересность
75%

Системные требования
Pentium, 16 Мбайт RAM, 30 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS 6.x/Windows 95

Олег Хажинский

Ход боевым конем

Привет всем, добро пожаловать на продолжение нашего шоу "Здравствуй, UFO будущего!". Казалось бы, еще вчера мы говорили об *Incubation* как о факте, которому только предстоит материализоваться в виде законченной игры, но вот прошла неделя (а для вас, уважаемые читатели, месяц), и диск с полной версией несостоявшегося Battle Isle 4 уже призывно сверкает оттенками самоварного золота, предлагая поместить себя в привод. Те, кто ждал появления "UFO в 3D", будут слегка разочарованы. Остальные, те, кто сетовал на чрезмерную сложность сериала про инопланетян, могут начинать праздновать, ибо Incubation оказался эдаким "детским переизданием" UFO, "X-COM'ом для всех".

Тем, кто смотрит наш сериал не с самого начала, рекомендую обратиться к материалам прошлого номера, где мы поместили большой новостной обзор Incubation. Сказано про игру было много, много хорошего, и сегодня, имея возможность осмотреть тело игры своими глазами, могу подтвердить: все произнесенное — правда. Но, как говорил (по-моему) Сергей Соловьев, не ищи правду — их две. Вторая правда состоит в том, что хвалить игру за глаза гораздо проще, чем когда ты смотришь в свое же, обтянутое текстурой низкого разрешения лицо. Вот вам первое впечатление.

На грани

Incubation — удивительная игра-мутант. Шаг влево, шаг вправо — и она попадает в умелые руки препаратора X.Мотолога, который, будьте уверены, располосует ее по полной программе. Посудите сами: Incubation сделана на графическом "движке" от Extreme Assault, в полном "трехмере", со всеми деталями. То, о чем мы с Сашей Пушкиным и Ариной Родионовной мечтали долгими зимними вечерами, свершилось: перед нами UFO-подобная тактическая игра с абсолютной свободой перемещения. Вращающаяся камера позволяет



Мистер "Большой Алиен". А вообще их будет 11.

> Game over, man!
>
> **Капрал Bratt, нажимая на спусковой крючок**

взглянуть на происходящее с любого угла при любом увеличении. Вид из глаз — нет проблем, m-look по правой кнопке мыши — пожалуйста! И все это быстро, со свистом, и даже без 3Dfx.

Трагедия Incubation в том, что при всех своих родимых action-пятнах она не является 3D-шутером. Даже с самой большой натяжкой игру нельзя причислить ни к разряду Quake-клонов, ни даже повесить на нее ярлык "action-strategy". В моей коллекции жупелов нужного вообще не оказалось, а все потому, что Incubation — тактическая походовая игра. Пехота здесь ходит по клеточкам, любое действие можно отменить командой "Undo", а в конце каждого хода требуется нажать кнопочку "End Turn".

Встречают по одежке

Поначалу игра производит совершенно волшебное впечатление. Сам факт, что изображение на экране не является застывшей проекцией, а живет, дышит, движется в такт происходящему, заставляет проникнуться к игре уважением. Совершающееся на поле боя можно наблюдать практически под любым ракурсом, с небольшими ограничениями. "Фирменный" "вид из глаз" позволяет в буквальном смысле взглянуть на происходящее своими глазами. Это очень красиво и создает необычный эффект присутствия. Со временем, впрочем, становится понятно, что удобнее пользоваться видом со стороны. В "из глаз" переключаешься лишь иногда, чтобы полюбоваться, как сочно разлетается разорванный на куски выстрелом в упор монстр.



Аналог Scirmish в RA — Instant Action. Игроки оплачивают ус
наемников, среди которых встречаются весьма занятные перс

Во время "хода противника" 3D-камера преподносит нам самые неожиданные сюрпризы. Особенно натурально смотрится вид из глаз... стремительно приближающейся зверюги. Смотрели "Чужих"? Один в один. Второе, что обнаруживает



Не правда ли, шлемы будущего очень напоминают ведра настоящего?


Органы зрения пехотинцев позволяют им, вращая головой, заглянуть себе в лицо.

играющий, удивляет его еще больше. Оказывается, полная свобода, царящая в 3D-мире, не распространяется на его подопечных. Перемещаются они по квадратам приличного размера, незримо делящим пресловутые полигональные пространства на дискретные клочки. Выходит, что места для наших солдат не так уж и много. Люди толпятся в дверях, мешают друг другу, затрудняют обзор. На ум приходят шахматы, задумчивая позиционная игра в условиях ограниченного пространства.

Плюс к этому, все уровни, которые я видел, несмотря на высокие потолки и темные громады окрестных небоскребов, на самом деле оказывались плоскими, узкими лабиринтами, заставляющими вспомнить нетленный Sokoban с его несчастным грузчиком и бочками.

Простота — основа вещей

Разобравшись с плюсами и минусами игровой системы, мы начинаем погружаться в Incubation глубже и очень быстро натыкаемся на что-то твердое — это дно игры. Второго UFO, увы, не получилось, об этом я догадался раньше, а сейчас лишь утвердился во мнении. Все гораздо проще. Участники действа ходят по очереди, причем если вы не использовали все action points одного солдата и перешли к следующему, они теряются. Перемещаться можно, как и полагается бравым солдатам, строевым шагом, с высоко поднятой головой. Бег, приседания, отжимания и прочие акробатические трюки, применяемые для сохранения собственной задницы, здесь не в чести. Стрелять позволяется только по видимым целям, и, конечно, никаких aimed/snap/auto, как в UFO. Впрочем, приходится все время следить за тем, чтобы оружие не перегрелось, это чревато поломками. Однажды моего человека разорвало на куски при попытке воспользоваться лазерной винтовкой. "Неожиданные проблемы с оружием", — так игра объяснила происходящее. Кстати, нехватка боеприпасов — основная причина высокой смертности в игре. Последнее — хуже атомной войны, потому что здесь каждый боец наперечет. Не для того мы их растили, холили и лелеяли, обучали и тренировали, чтобы в самый нужный момент лучшие люди покинули нас.


Реактивный ранец в действии. Быстро, удобно, красиво.


Сейчас что-то будет. Кадр из Instant Action.


Набор доступного оружия и спецсредств во всей красе.


Таким видят мир Scay Ger'ы.

Боевые операции проводятся по всем правилам военной науки. Перемещение в группах, защита с тыла — это поможет свести сюрпризы к минимуму. Открывая очередную дверь, позаботьтесь, чтобы рядом стояли люди с запасом ходов. Очень разумно перед концом хода оставлять часть бойцов в режиме "Defence": с учетом того, что враги всегда находят нас первыми, это позволяет отстреливать их по мере появления.

Кстати, о поведении противника. "Прут" — так можно оценить AI инопланетян. Действительно, враги, завидев людей, выползают из люков, падают с потолка и вообще ПРУТ из всех щелей. Прут тупо, напролом, никогда не отступают, не прячутся, не паникуют. "Это потому, что они сумасшедшие", — объясняют нам разработчики. Дешевая отмазка. AI в Incubation пытается взять числом, и сложность игры именно в том, чтобы суметь выстоять с ограниченным боезапасом против обвального наступления соперника.

Когда вы будете читать эту заметку, полная версия Incubation уже будет находиться в состоянии всеобщей доступности. Уверен, что несколько критических слов в адрес игры, которые были высказаны мной выше, не скроют от вас главного: Incubation обязательна для изучения всеми, кто когда-либо познал радость X-COM (1, 2, 3), Jagged Alliance, Wages of War. Воспитание кадров, выбор обмундирования и 34 миссии, полные сногсшибательных приключений, — все это осталось в Incubation. Прибавьте сюда мрачный 3D-мир, давящую музыку и ударную партию в исполнении собственного сердца. Или это все-таки запись?..

Смело могу порекомендовать игру всем, для кого Quake — это слишком быстро. Беременные женщины и дети! Incubation — это кошмар, но в нем есть кнопочка "Undo"!..

Incubation

Разработчик
Blue Byte

Издатель
Blue Byte

Рейтинги
Графика 91%
Звук 90%
Сюжет 70%

Интересность
89%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 42 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, SVGA 2 Мбайт (DirectX 5.0), Windows 95

Константин Инин

Heil средневековье!

или Все, что вы хотели знать о пейзанах, но боялись спросить

Играющее человечество не впервые сталкивается с пейзанами (peasant, в просторечии — пизанты). Впервые пейзане (далее почему-то — пизанты) появились, если мне не изменяет память, в King's Bounty, и с тех пор вошли в нашу жизнь так же прочно, как харвестер или дальние родственники пизантов педестрианы. Пизанты продолжили триумфальное шествие через WarCraft, Heroes of Might and Magic etc, и потенциал их (1/1/1) был нам всегда хорошо известен. Однако в последнее время интерес к жизни и истории пизантов вдруг резко вырос, предпринимаются настойчивые попытки вытащить скрытые способности, дремлющие в них. Шаг в этом направлении сделала Jurassic Wars, в которой каждый — сам себе пизант; однако рассматриваемая ниже игра пошла куда дальше. Она смогла заглянуть в душу каждому пизанту и нашла там столько тех самых способностей, что пизанты в их новом виде даже получили новое имя. Теперь они — bumpkins; вопрос лишь в том, приживется ли это.
***Beasts & Bumpkins*, разработчик — WorldWeaver Productions, издатель — Electronic Arts, изящнейшая смесь симулятора деревни и wargame'а.**

В ближайшие 7 Кбайт мне нужно поместить восторги по поводу разных частей игры и изложение ее многочисленных правил. Игра замечательная. С одной стороны. А с другой, она — как это по-русски — не эпохальная. Не великая, не могучая, не forever. Не C&C, не WarCraft, не DOOM, — и главное, похоже, что и не претендует. Пугаю сразу: в игре, о жанре которой сказано выше, НЕТ MULTIPLAYER'A. Это в наш-то век. Успех же игры зависит от рынка, которому иногда как раз поддержку всего и подавай. Все это заставляет даже меня, любимого, умного, красивого, темпераментного (не увлекаться), наконец, уверенного, сомневаться: как оно будет. Черт его знает, этот рынок. По крайней мере в интернетовском TOP 100 B&B пока даже к 100 месту не подбирается.



Осень — время сбора урожая.

Все это говорится для удовлетворения стремления автора этих строк понравиться жаждущим объективности. Ничего не знаю. Ждите. Может, мир еще оценит. Мне понравилось. Засим приступим.

Идея, время и место

Века эдак в средние где-то в Европе жили на редкость жизнерадостные и опрятные для тех времен крестьяне. Они вкалывали, обеспечивали нормальную работу хозяйства и приличествующий прирост населения, а за организацию всего этого отвечали, как тогда водилось, некие феодалы. Идиллия нарушалась разве что периодическими размолвками господ, имевших больше свободного времени и живших более разнообразной духовной жизнью, что нередко способствует развитию склочности. Ссорясь, феодалы имели обыкновение делить крестьян и территорию с последующей корректировкой дележки, сопровождавшейся проливанием крестьянской крови и разрушением вассальских домов.

Что было дальше, вы и сами знаете. Одного из господ — доброго и справедливого — засунули, как говорил мой учитель литературы, "в аппендикс истории", точнее, на остров Aorta рядом с континентом Lokyador, оставив ему пару крестьян и скромных размеров кошелек. Игрок — и есть этот феодал; а зовут вас теперь Lord Mildew. Задача-максимум — изменение имени на King Mildew I с сопутствующим захватом континента. Ничего, не впервой. Правда же?

Теперь о месте и времени в игре...

Sim-Theme, откройся

Не могу сдержаться. Этот кусок вырван из середины текста, где ему, по логике, следует пребывать. Черт с ним, с местом и временем, потом доскажу. Сейчас — о главном; причем начну с концептуальных соображений. Во-первых, B&B порадует тех, кому немила алогичность "классических" RTS: воины из денег (масла, еды) и т.д. Модель в B&B логичней на несколько порядков; по мне, она



революционна (может быть, я даже слишком увлекся потенциалом игры, а не тем, что получилось, но вряд ли). Во-вторых, община под вашим руководством — живая. Вот пример: разговор об AI "наших" несколько странен, потому что большую часть времени они удовлетворяют не мои, а свои потребности. Хотя это мои солдаты. Это Sim с капризными жителями, это Theme, в котором долго занятый туалет чреват. Это даже (сейчас скажу кощунственную вещь) в чем-то Creatures. Да, оно рядом не стояло ни по детальности проработки, ни по значимости для игры; но это живее, чем все, что было до сих пор. Да, это не Creatures. Это Bumpkins.

Люди. Люди — это главное. Люди — это ваш основной ресурс (о других — ниже), ваша сила и даже ваши условия игры — все, как в жизни. Их даже не хочется делить на типы — но придется для удобства изложения. Бывают обычные крестьяне и guildman'ы — воины, маги, священники, шуты. Первый тип переходит во второй за небольшую мзду, обратно — бесплатно. Так вот, начнем с первого.

Обычные крестьяне делятся (в отличие от предыдущего случая весьма не условно) на мужчин и женщин. Это прорыв. Я серьезно. И мужчины и женщины проходят через три активных состояния — детство, зрелость, старость. Детство — голозадое: беганье по деревне, пастушество и т.д. Старость не радость: то же детство, только медленней и с меньшими перспективами. А вот зрелость — она такая. Она не только дает возможность убирать хлеб, собирать яблоки, доить коров (дамы) и строить здания (мужчины). Она в идеале приводит к увеличению числа крестьян — и другого пути не дано.

Дать по морде врагу может любой крестьянин — недавно косивший поля и трепавшийся на завалинке. Вот это приводит меня в восторг (надо сказать, что по морде селянин наварит не так, как в WarCraft'е, а существенно ощутимей); и еще в восторг приводит упомянутый выше способ прироста. И то и другое — из серии "наконец-то!". Какая модель!

Дальше идут не менее приятные вещи. Во-первых, то, что крестьяне не вечны, — года 2-3, и старость. Во-вторых, народ живет не просто так. Народ имеет свое мнение. Высокие цены или разгул преступности народ не порадуют, что скажется на здоровье вообще и на потенции в частности. А потенция — это вам не лес рубить (ох, намаетесь вы с ней поначалу). Опять-таки, если от места работы до дома крестьянин доберется к середине ночи, то — сами понимаете. Впрочем, вы "сами понимаете" почти все в игре: стоит только прикинуть, что он (крестьянин) подумал бы в жизни.

(Только не пугайтесь — выбрав юнита, вы "заставляете" его идти туда, куда вам угодно. Но потом не забудьте отменить команду "стоять". У него еще есть дела. Там же, кстати, можно задать приоритеты деятельности.)

Guildman'ы куда "обычнее" — они бессмертны (в естественных условиях), для каждого типа нужно особое здание и т.д. Получаются из мужского населения и основной мужской функции не выполняют. Да, еще: их типы на редкость разнообразны — из десятка боевых всего 4 штуки. Экономическую часть это красит, а про бой мы еще поговорим.

Наконец, размножение. Ух, размножение! Как вы понимаете, мир поделен на мальчиков и девочек не только в целях специализации дойки коров. И половой процесс необходим для выживания. Более того — ему нужно уделять немалое внимание, и вы скоро станете внимательно отслеживать "звуки, свидетельствующие о" и бурно им радоваться. Так что если у вас идиосинкразия на "непристойности", поиграйте для начала в Larry. Может помочь.



Вражьи акулы — пришел, увидел, победю!

"День-ночь — сутки прочь"

Real-time в Beasts & Bumpkins не совсем обычный. То есть он real и даже замедлить его нельзя. Но в нем соблюдается некая цикличность, определяемая по упомянутому выше принципу: день длинный, ночь короткая. Кроме того, "день-ночь" — прочь еще и время года (их, разумеется, четыре). Причем зимой простудиться проще, пшеницу можно сажать только весной, а убирать лишь осенью, и так далее. Можно рассматривать год за ход, время в игре не совсем однородно. Система непривычная, но удачная весьма и весьма.

Места в B&B живописные и разнообразные, и на них кроме разных полезных грибов, бонусов и ловушек водятся гады местного значения — пчелы, зомби, волки и т.д., серьезно усложняющие жизнь, особенно в походах; плюс бродят полезные в хозяйстве коровы (сволочи). Кроме того, путем сноса деревьев ландшафт можно изменять, что бывает полезно. Наконец, на большей части активной площади препятствий практически нет — деревья, горы и озера ее только окаймляют (как правило). В общем, удобно — в первую очередь для AI: сделать глупость существенно труднее.

Хозяйство

В B&B нет ресурсов в их обычном виде. Золото, которое идет на постройку домов и посадку пшеницы, — не ресурс. Во-первых, его не нужно добывать — оно берется, как в Theme, у крестьян — за производимые ими же продукты (ну и по мелочи: исповедь — 20 р., и налоги — до 100 р. с хижины). Почти натуральное хозяйство — а жаль, что "почти". Во-вторых, золото может и не понадобиться. В WarCraft'е лишних денег не бывает — если есть, значит, пора в атаку. В B&B хозяйство ваше после первоначальной отстройки в субсидиях не нуждается: раз в два года пшеницу посадить. Деревня живет сама по себе: крестьяне встают утром, перехватывают хлебца, воды, при желании — молочка, и разбегаются по делам — урожай убирать, коров доить, яблоки коллекционировать; ночью парами расходятся по домам с пользой отдыхать; дети греются у костра; "а денежки идут".



Замерзло все — но не вода в колодцах!

Количество приходящих денежек вы можете регулировать отдельно по каждому виду товара — правда, с фиксированной верхней границей. Об эффекте взвинчивания цен уже было сказано. Поверьте, он не условный: результат будет ощутим. Кроме того, его можно будет наблюдать выраженным в цифрах и графиках: в игре развернутая система мони-


Посмотри, какое лето!..

торинга. Как в рекламе — по 30 параметрам. Рождаемость, смертность, число мужчин и женщин, здоровье, преступность, приход, расход, потребление разных продуктов и т.д. Мониторьте на здоровье и делайте выводы — в частности меняйте цены.

Можно менять еще одну вещь: с появлением тюрьмы вы вольны устанавливать уровень тяжести наказания за каждый из четырех типов преступлений. Ну, что можно сказать. Грустно. Средневековье. Поиграете — увидите.

Военные действия

WarCraft как WarCraft. Однако наличие 12 заклинаний может весьма упростить дело и разнообразить тактику. Думай, голова! Кроме того, из-за особенностей игры изничтожение всего населения или хотя бы представителей одного пола равносильно победе — неоткуда им взяться! AI, как наш, так и вражеский, достоин если не похвал, то одобрения; правда, монстры упорно первыми атакуют женщин, а вражьи войска допускают разбивку рядом с деревней лагеря, но это не главное. Зато если один солдат промахнулся по другому, то во встретившийся на пути дом булава точно попадет, даже если дом — ваш (кстати, таким образом крестьяне могут и подраться).

Резюме #1

Ставлю жирный плюс. За помянутые выше реалистичность модели и "живость" персонажей (за саму идею). За совмещение действительно сложной модели с не тяготящим процессом игры. Игра не просто не превращена в работу — она очень и очень далека от этого. Хотя теоретически — запихнуть такое хозяйство в скелет WarCraft'а — "это же удавиться можно! это же невозможно играть!" Ничего подобного.

Как уже было сказано, потенциал — революционный. И размножение, и натурализация хозяйства, — все отлично. Идея "отстройся-и-убей" с ее товарообменом "ресурс-войска" отыграла и ушла в классику. А при игре в B&B возникает медитативное ощущение: достаешь энергию из ниоткуда и потом вкладываешь ее в удар кулака, стараясь, чтобы по дороге ничего не растерялось. Очень специфично, ново и... здорово. Здорово. Какие там крылышки!

Миссии

Здесь и далее — кратко. В игре хороший сюжет. Этому способствуют 30 миссий (за одну сторону; за другую нельзя.) Что же касается самих миссий, то они очень качественные. Разнообразные. И сложные. Скажем так: игра достойна руководства по прохождению.

Бостон ночью.

Графика, звук

О звуке даже и говорить не хочу. Это называется "отлично". "Отлично" — просто звук и "очень хорошо" — музыка. Второй жирный плюс — за атмосферу и стилизацию. Атмосфера в игре замечательная и, не побоюсь этого слова, обалденная. И тут почти все построено на звуке. Черный юмор игрушки (скорее, сортирный) — на звуке. Правдоподобие персонажей — на звуке. Кто бы в этих крестьян поверил, если бы они так не орали! Женщины хихикают; над деревней летает "Come tonight!" и "I need a woman's company!!!"; дети насвистывают песенки; священник что-то распевает, любовь страстна и темпераментна (впрочем, более-менее пристойна); при вздохах стариков сжимается сердце, а что уж говорить о криках "Plague!"... Что-то похожее — только в Creatures и разве что еще в Dungeon Keeper. Это надо слышать.


ВДНХ по Beasts&Bumpkins'овски.

Даже любимый народом WarCraft — не то. И музычка под стать — эдакий XIV век, лютня и немножко свирели. Финиш!

Тем, кто считает, что графика в том же WarCraft'e или HMM2 лучше всех, могу сообщить, что здесь ничуть не хуже, особенно здания. Графика — это ведь не только разрешение и количество цветов. Графика — это ведь еще и палитра. В общем, очень вкусно. Плюс эффекты смены времен года, дня и ночи (весна, осень и ночь — особенно хорошо). Фигурки, правда, маленькие, но "независимое мнение" сказало, что я никогда не играл в пупсов и что так и надо; зато при выборе фигурки в углу появляется нечто изумительное (в зависимости от пола, возраста и социального статуса), рядом с которым летает показатель его состояния. Жаль, на скринах плохо видно. Первый раз я просто, извините, отпал.

Ну и рекомендуемые 2 Мбайта видеопамяти — это они, конечно, зря.

Словом, интерфейс удобен, AI толков, здания друг друга не заслоняют. На паузе возможен скроллинг со всеми вытекающими. Можно, конечно, поругать за отсутствие настроек чего-либо; и еще что-то там было... А, бог с ним. Здорово!

Эпилог

Советам здесь не место. И все-таки. Относительно коров. Коровы ваши не тогда, когда курсор над ними превращается в колокольчик с ленточкой вашего цвета, а совсем наоборот. А то я во время третьего, показательного прохождения первой миссии благополучно во второй раз проскоченной, застрял на два с лишним часа и увеличил население вчетверо больше нужного. Почему? Потому что коровы не плодились (им в загоне проще).

И об объективности. Обратите внимание, как называется итоговый рейтинг. Интересность. Не эпохальность, не популярность, а интересность. То-то же.

P.S. Да, и еще. На них, на мужчин и женщин... того... в процессе, кажется, лучше не смотреть. Даже на дом. Я серьезно.

Beasts & Bumpkins

Разработчик
WorldWeaver Productions

Издатель
Electronic Arts

Рейтинги
Графика 80%
Звук 89%
Сюжет 93%

Интересность
81%

Системные требования
Pentium 75 (лучше 133), Мбайт RAM, 4-скоростн CD-ROM, 20 Мбайт на HD Windows 95

СИМУЛЯТОРЫ



- F1 Racing Simulation
- Test Drive 4
- Microsoft Flight Simulator 98
- International Rally Championship

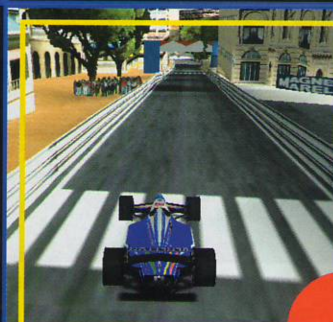




100

Microsoft Flight Simulator 98

"Она не станет массовой, как Quake.
Но не дать ей "Наш выбор" нельзя.
Это Симулятор — с большой буквы."



96

F1 Racing Simulation

"Графика просто фантастическая. Превосходно затекстуренный асфальт (без всяких намеков на "стробоскопический эффект" на скорости)..."



104

International Rally Championship

"В IRC не играют, здесь живут — накапливая опыт, совершенствуя стиль вождения и настраивая машину перед каждой трассой."





Сетевая мировая война

Недавно компания Infogrames объявила о ведущихся работах над продолжением авиасимулятора времен Второй мировой войны **Fighter Duel**. Первая часть игры, выполненная достаточно скромно, снискала славу великолепного и очень реалистичного авиационного симулятора, заточенного под сетевые баталии. Fighter Duel достойно встретила конкуренцию в лице Air Warrior и Warbirds — именно поэтому вскоре должно появиться продолжение игры.

Что нового? Авторы гордо замечают, что гораздо легче перечислить старые компоненты, оставленные в игре. Это, разумеется, запатентованная и проверенная в боях модель полета винтовых и реактивных самолетов 40-х годов. Гордость Infogrames. Кроме того, в новой игре будут присутствовать все самолеты из FD 1.

Главный козырь детища Infogrames в борьбе с онлайновыми соперниками — это новенький графический engine. А он действительно очень необычен. "Движок" работает не только под Windows 95, но и NT — а значит, может использовать сразу несколько процессоров. Вот где игра будет "летать"! Пользователям Windows 95 лишь остается скромно купить 3Dfx-карту (если таковой еще не наблюдается) и наслаждаться frame rate'ом. Engine поддерживает разрешения от 320x240 до 1600x1200 в восьмибитном цвете. Шестнадцатибитный



режим возможен только при наличии ускорителя. Новомодные джойстики force feedback также не будут пылиться на полках.

Fighter Duel 2 несколько расширит тот круг самолетов Второй мировой, на которых пользователи смогут сражаться. Помимо всем известных истребителей и истребителей-бомбардировщиков Infogrames уже смоделировала несколько абсолютно экспериментальных реактивных летал. Отвратительный характер и неустойчивость в полете прилагаются.



Исключительно из добрых побуждений (чтобы не повредить ранимую психику пилотов) в игре появится возможность обкатать понравившиеся самолеты. Тренировочный режим содержит не только "свободный" полет, но и учебное бомбометание и тренировочный бой. Отправляетесь в Интернет в поисках большой драки? Не забудьте раскрасить вашу машину, дабы враги знали, чья рука их сбила.



На сладкое асам предлагается настоящая динамическая кампания. Это хитрое переплетение миссий, исход каждой из которых оказывает воздействие на сложность следующей и боевую обстановку в целом. Например, если вы уничтожили авиационный завод неприятеля, то в течение нескольких поздних заданий будете замечать бреши в воздушной обороне врага. Ему не хватает самолетов с того самого завода! И наоборот — если полностью разрушен ваш радар, то вражеские рейды станут явлением очень частым и абсолютно внезапным. Таким образом вы всегда ощущаете свое участие и собственную роль в решении конфликта.

Infogrames обещает закончить проект к началу следующего года.

MS Indycar 98?

Вы заметили, что наша любимая Microsoft снова двинулась в крестовый поход? Жадная до доходов фирма не успокоилась на "Деле о Win'95" и всерьез обратила внимание на рынок компьютерных игр. И теперь Microsoft буквально наводняет его своими продуктами. Что самое



удивительное — игры от MS не так уж и плохи, как все ожидали.

Нанеся красивый точечный удар сразу по двум идолам (WarCraft и Civilization) с помощью Age of Empires, Microsoft набросилась на спортивные симуляторы. Первая жертва — Indycar Racing. Microsoft уже на ECTS'97





показала работающую версию **CART Precision Racing**. Это, как следует из названия, симулятор автомобильных гонок в классе "Индикар".

Впрочем, на выставке игра выглядела довольно невзрачно. Выбранная для показа трасса абсолютно не смотрелась — никто и не подумал обратить внимание на "аркадную" игру. И лишь спустя некоторое время, после опубликования "Майкрософтом" самых последних шотов игры, стало ясно, на что претендует разработчик. Поклонники Indycar попадали со стульев: ведь графика в игре выглядит не хуже видеоизображения прямой трансляции соревнований. 3Dfx-ускоренная графика пока просто не имеет аналогов в классе (не путать с "Формулой-1"!). Учитывая предельную детализацию и огромное количество спецэффектов, Microsoft может уже сейчас рассчитывать на любовь видеогурманов.

Как это ни удивительно, но физическая модель самого симулятора не уступает по навороченности уже описанной графике. MS припасла много интересных новшеств: что вы скажите о компьютере, который анализирует поведение машины на трассе, а затем помогает вам оптимальным образом



настроить болид перед гонкой? Для начинающих существует интерактивный помощник, популярно объясняющий, зачем автомобилю антикрыло или коробка передач. Между тем вы можете разобрать машину практически до последнего винтика — для того, чтобы потом собрать ее так, как вам подсказывает инстинкт гонщика.

В CART Precision Racing вы столкнетесь с семнадцатью реально существующими трассами. Причем все они до последнего сантиметра выверены с помощью спутника и оцифрованы. Microsoft может себе это позволить.

Будьте уверены, что и эта игра будет поддерживаться "ручной" службой Microsoft — Internet Gaming Zone.

Отсель давить мы будем фрицев!

Жанр танковых симуляторов ведет очень необычный стиль жизни. То есть он то умирает, то чудесным образом возвращается к нам, благодаря усилиям некоторых компаний-некромантов. Начало 1998 года, похоже, ознаменуется очередным возрождением танковой тематики. Но не расстраивайтесь — к вам не будут приставать с навязшим в зубах M1A2, Самым Лучшим Танком Самой Лучшей Страны. Нет, SSI делает танковый симулятор времен Второй мировой. И за это фирме большое человеческое спасибо.



Panzer Commander от SSI просто обязан заинтересовать российского потребителя, хотя бы пробудив в нем патриотические чувства. Разве вам не хотелось бы повоевать в Пятой гвардейской танковой дивизии? Если же "не хотелось", можно принять сторону англичан, американцев или даже немцев. В любом случае, начиная полномасштабную кампанию, вы выбираете для себя одно из известных танковых подразделений тех времен. Каждая кампания состоит из нескольких сценариев, которые, в свою очередь, могут тянуться как дни, так и недели (не реального времени!). Как обычно, вы начинаете простым командиром танка и вполне можете добраться до генеральского кресла.

SSI, всегда относившаяся к графике в собственных играх без достаточного внимания, на этот раз наступила на горло собственной лени и сделала для игры эксклюзивный графический engine. 3Dfx-версия "движка" уже существует — значит, полдела сделано. Танки красиво ездят, горят и даже вращают гусеницами. А чтобы с SSI никто не соревновался, разработчики предусмотрели даже отдачу (!) от выстрела из главного калибра. Кроме того, планируется внедрить изменение текстуры танка в зависимости от повреждений. Словом, вы легко сможете понять, куда же попал этот чертов кумулятивный...



Выбирая одну из сторон, пользователь получит доступ к целому набору танков того времени — начиная от легких танкеток и заканчивая тяжеленными истребителями танков. Каждая машина обладает собственными техническими характеристиками и соответствующим образом ведет себя на поле боя. SSI даже предусмотрела внешнюю камеру, которая должна понравиться фанатам аркад. Конечно, не Лара Крофт, но зато на гусеничном ходу!



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Французский убийца

F1 Racing Simulation

Андрей Ламтюгов

Недавно у нас с коллегами произошел интересный разговор вот на какую тему. Если каждый симулятор F1 все более и более приближается к жизни (и, соответственно, их становится все труднее и труднее отличать друг от друга), то не поступить ли таким же образом и с рецензиями на них: создать одну эталонную и с выходом каждой новой "Формулы" вносить в нее минимальные изменения? Интересный вариант, правда? Потом мы сели смотреть демо-версию игры ***F1 Racing Simulation****, разрабатываемой сейчас французской компанией Ubi Soft (той самой, что выпустила небезызвестный Pod), и очень скоро стало ясно: идея не пройдет. В данном случае изменения в эталоне будут далеко не минимальными.*

Убить микропрозаическую Grand Prix II (на что указывает заголовок этого материала) очень тяжело. По крайней мере до настоящего момента ни у кого это не получалось. Хотя попытки были очень неплохими (Power F1 — Eidos).

Потом появился ускоритель 3Dfx — и игры под него. Ну сейчас-то!.. Нет. Formula 1 от Psygnosis/Bizarre Creations им спасена не была (хотя и погубил ее тоже не он). GP2 вновь на самом верху.

Случилось неизбежное

Да, похоже, это так. Появилась уже упомянутая F1 Racing Simulation, сочетающая в себе высочайшую степень реалистичности, не уступающую GP2, и использование новейшей графической технологии 3Dfx, причем использование, скажем так, грамотное. Но обо всем по порядку.

К сожалению, все, чем мы располагаем на данный момент, — это небольшая демо-версия (одна трасса, один заезд, одна команда, одна изменяемая настройка). Но и этого достаточно для некоторых выводов.

Графика просто фантастическая. Превосходно затекстуренный асфальт (без всяких намеков на "стробоскопический эффект" на скорости). Трехмерные кроны деревьев. Красивое небо (правда, в "демке" присутствовал только один его вариант; мы так и не узнали, как, например, выглядит дождь). Надписи на вращающихся колесах. И много чего еще — всего не перечислишь. Вообще же графический дизайн полностью стилизован под телепрограмму — те же полупрозрачные субтитры и любимые всеми слова "official timing" при виде со стороны. Все же не зря игра является "Официальным продуктом FIA Formula 1 Championship".

Можно бы еще добавить, что графика очень быстра, но... Минимальные требования к процессору — Pentium 120. Рекомендуется 160. А тестировалось на 200. Конечно, некоторые продукты и на таком умудряются ползти, но все же...

Замеченные недочеты: облака движутся по небу слишком быстро, машины не горят, разбитый болид аккуратно



разрезается надвое — и эти половинки так и лежат. Возможно, несколько схематично прорисована команда пит-стопа (хотя движения человеческих фигур вполне естественны). Впечатление от всего этого не портится абсолютно.



Здесь и далее: очень красиво!



Настройки болида

Почти полностью недоступны в демо-версии (в ней даже нельзя на трассе переключать передачи вручную). Но даже то, что показывают, производит сильное впечатление. Весь раздел, открывающийся по щелчку на пиктограмме, изображающей гаечный ключ, поделен надвое: то, что регулирует пилот, и то, что инженер. На долю каждого приходится примерно по десятку основных параметров. А может быть, и больше — повторюсь, всего мы не видели.

При настройке нужно ориентироваться на разные погодные условия. Наличие это-







го фактора в игре такого класса подразумевается само собою, но на всякий случай о нем стоит упомянуть.

Впрочем, ничего удивительного в присутствии такого количества технических нюансов нет: консультантами игры выступали специалисты из концерна "Рено", работающие на свою F1-команду.

Гонка!

После подгонки — гонка! В процессе загрузки трассы (это Monza; а вообще игра имитирует сезон 1996 года) вам сообщат некоторые сведения об Италии — численность населения, столица, государственный язык... При упоминании численности населения почему-то сразу вспоминается Carmageddon. С началом гонки это впечатление, как ни странно, только усиливается. О причинах такого явления — ниже.

Конечно, одной-единственной трассы недостаточно, чтобы создать полное представление об AI компьютерных пилотов. Кроме того, демо-версия накрепко установлена на наиболее сложную и реалистичную модель вождения и самых опытных и злобных соперников. Результат таков.

Пилоты ведут себя крайне агрессивно и не очень-то тщательно следят, свободна ли дорога впереди. Замешкавшись на старте, можно получить сильнейший пинок в корму, достаточный для рассмотрения ландшафта на все 360 градусов. Самый интересный момент наступает на первом же крутом повороте, уплотняющем еще не рассосавшуюся по трассе массу болидов. Первое, что приходит в голову, когда туда попадаешь и очень быстро лишаешься всех выступающих деталей: "Я слишком коряво вел машину". Это впечатление рассеивается, если немного приотстать. Однажды я так сделал — и не забуду открывшееся передо мною зрелище: яростно ревущая каша, "стреляющая" во все стороны колесами и антикрыльями. (Кстати, еще один комплимент графике: эти детали очень красиво разлетаются в стороны, а колеса могут укатиться довольно далеко.)

Поведение болида полностью соответствует полученным им повреждениям. Достанется колесам — машину на скорости будет неудержимо тянуть в сторону. Собьет антикрыло, прижимающее вас к дороге, — не удивляйтесь резким и внезапным "взбрыкам" на фоне общего ухудшения управляемости. И так далее. Вообще говоря, тоже ничего удивительного, но мимо



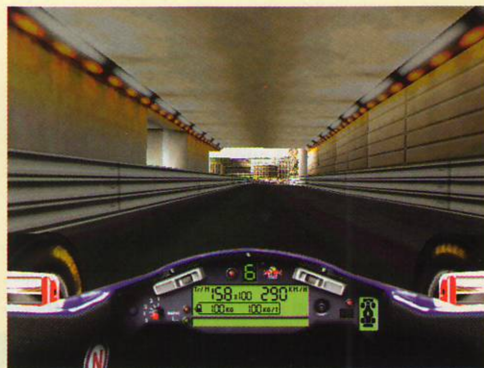
пройти нельзя.

И последнее замечание (впрочем, общее для всех настоящих симуляторов). Трудно представить машину с клавиатурой вместо руля. Пока не вышла полная версия, рекомендуем обзавестись джойстиком. Хотя бы самым простеньким.

Вердикт

Как вы, наверное, заметили, в данном превью существенное место занимают жалобы — туда не пускают, этого не показывают. Ничего странного. Чем больше смотришь эту демо-версию, тем сильнее хочется увидеть игру полностью.

И тем сильнее хочется приобрести 3Dfx. И подешевле.





Легкий плейбойский шик

Test Drive 4

Александр Вершинин

Кто сказал, что машина — это средство передвижения? Этот человек либо слеп и глух от рождения, либо считает "Оку" полноценным и безопасным автомобилем. Отечественные машины дают вам ощущение процесса транспортировки, иномарки славятся комфортом и надежностью. Но есть другая, третья сторона медали. Элитные спортивные модели. Их создатели не менее известны, чем кутюрье домов высокой моды. Их двигатели специально настраивают: каждый мотор имеет уникальное звучание. Появление такого авто на дороге вызывает заметное оживление. И если вас обгоняет по встречной, нагло сигналя, очередной "Мерседес", вы испытываете законное негодование. Зато подобное легкое хамство вы простите человеку на Dodge Viper '98 или Shelby Cobra '67 — тот самый случай, когда автомобиль навязывает стиль вождения.

Ну а поскольку немногие могут потратить несколько сотен тысяч долларов на покупку автомобиля, фирма Accolade приготовила суррогат для тех, кто может себе позволить хотя бы компьютер. Компания решила продолжить работы над популярнейшим симулятором Test Drive. Эта часть станет четвертой. Над новой игрушкой в поте лица трудится та самая Pitbull Syndicate, которая ранее сделала Destruction Derby. Можете не сомневаться, эти ребята знают немало об автомобилях!

Автомобиль как роскошь

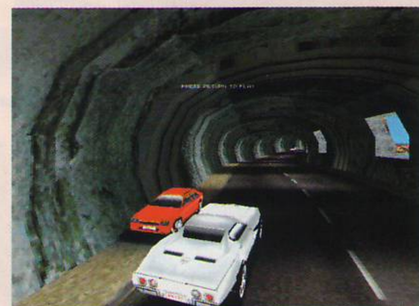
Выбор модели автомобиля для такой игры, как **Test Drive 4**, значит если не все, то многое. Игрок должен замирать от восторга при виде предлагаемых машин. Планируется, что так оно и будет. Даже ничего не знающий о спортивных моделях человек возбудится, увидев совершенные кузова roadster'ов. Дабы угодить абсолютно всем, Pitbull Syndicate решилась на весьма дорогостоящий шаг — получение лицензии у производителей 15-20 интересовавших фирму машин. Все автомобили можно разделить на две группы: самые современные "колеса" и "раритеты". Последние относятся к концу шестидесятых — началу семидесятых годов. Их характеристики: идеальный кузов, безумно мощный двигатель, "умеренный" комфорт и тонны "пыли в глаза". Эти машины останутся модными всегда. Издатель игры, фирма Accolade, опубликовала позорно мало информации о четырехколесных шедеврах, над которыми трудится Pitbull Syndicate, но выставка ECTS позволила узнать кое-что интересное.


ШИКарное авто.

Во-первых, с самого начала игры вам будут доступны десять автомобилей — по пять на девяностые и семидесятые годы. Во-вторых, существуют "спрятанные" машины, которые станут доступны игрокам лишь по прохождении определенных трасс. И если марки сюрпризов тщательно скрываются, то имена восьми основных авто все-таки были рассекречены. Вот они.

1998 Dodge Viper. Самая свежая модель Viper отличается от своих предшественников следующим: под капотом V-образная "десятка", 450 "лошадей", максимальная скорость — около 300 км/ч, разгон до 100 км/ч за 4,4 секунды. Самый шикарный автомобиль в группе.

1997 Chevrolet Corvette. "Корвет" может похвастаться новым двигателем в 345 л.с. Разгон до 100 за 4,8 секунды. Кстати, одна из самых дешевых машин.



1998 TVR Cerbera. Истинный английский аристократ. "Породистость" автомобиля не мешает ему иметь 4,2-литровую V-образную "восьмерку" в 350 лошадиных сил. Отметку "100 км/ч" машина достигает ровно за 4 секунды.

1995 Nissan 300 ZX. Непонятно каким образом затесавшийся среди автомобилей "белой" сборки "японец". Что поделаешь, японцы хозяйничают на американском рынке! Специальный 430-сильный двигатель и разгон до сотни за 4,5 секунды несколько оправдывает предавших американскую (и английскую) мечту Pitbull Syndicate.

Ну а теперь перейдем к автомобилям "золотой эпохи".

1967 Shelby Cobra. Мечта любого коллек-



ционера. В машине тридцатилетней давности вы обнаружите 490-сильный двигатель. Эта крошка разгоняется до 100 км/ч за 3,5 секунды!

1970 Chevrolet Chevelle 454 SS LS-6. Тяжелый, как танк. Двигатель соответствующий — 500 "лошадей", разгон до сотни за 4,4 с. Нормальные танки так быстро не ездят...

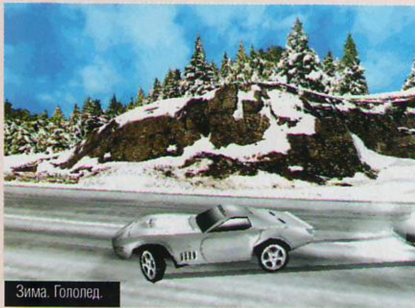


1969 Chevrolet Camaro ZL-1 COPO 9560. Нынешний "Камаро" — лишь слабая тень былого величия. 430 л.с., разгон до 100 километров в час за 5 секунд.

1971 Plymouth "Hemi" Cuda 426. Машина имеет неординарный 425-сильный двигатель и достигает 100 км/ч за 5 секунд. Вполне очевидно, что такой двигатель для обычной быстрой езды не нужен. С таким зверем вам полагается хулиганить, вызывать черную зависть у окружающих и конфликтовать с полицией. Что удивительно, авторы игры это прекрасно понимают.

Это симулятор

Pitbull Syndicate в равной степени потрудилась как над визуальным исполнением автомашин, так и над их поведением на дороге. Модели делались со специально изготовленных точ-



Зима. Гололед.

ных копий настоящих машин. Текстуры реальные — позаимствованы с фотографий. Каждый автомобиль выглядит как конфетка и заставляет краснеть и смущаться Need for Speed 2 Special Edition. Сравните лучшую модель фирмы Burago и китайский Matchbox — и вы поймете, о чем идет речь. И пока некогда великолепный NFS все больше съезжает в сторону обычных аркад (хоть и красивых — этого нельзя отрицать), TD4 готовится занять уютное местечко падшего симулятора. Вы сможете наблюдать за своим автомобилем не только с помощью внешних камер, но и используя стандартный вид "за рулем". Только играя в Test Drive, вы ощутите малую толику того божественного состояния человека, находящегося за рулем шикарной спортивной машины. Здесь все — старт "с прокрутом", управляемые заносы и даже зависимость сцепления колес с дорогой от погодных условий. В NFS дождь — это красивый спецэффект. В TD4 — это неприятное погодное явление, которое мешает вам проходить повороты на полной скорости и вынуждает с большой осторожностью идти на обгон. Вы даже сможете почувствовать реальные отличия переднего и заднего привода!



Это зрелищный симулятор

Надо ли говорить, что подобная игра не сможет стать хитом без поддержки 3D-акселератора? Игра должна быть приятна и сердцу и глазу. Pitbull Syndicate гарантирует "родную" поддержку 3Dfx. Остальные карты удовольствуются Direct3D. Графический engine "Maul" обещает устранить основной недостаток большинства симуляторов — ландшафт, возникающий из ниоткуда на глазах у изумленных гонщиков. Pop-up-дефект был ликвидирован, и теперь вы можете издалека увидеть опасный поворот или соперника. Дизайнеры потратили огромное количество времени, фотографируя и снимая на видеокамеру задуманные маршруты гонок. Все трассы были тщательно обмозгованы и согласованы с настоящими географическими картами. В результате вас ждут две трассы в США, а также дороги Англии, Швейцарии, Италии и даже Японии. Если вы когда-нибудь были в указанных местах — легко узнаете их из кабины виртуального автомобиля.





Подрезай!

Так обещают авторы. Не думайте, что знание округи поможет вам: дороги переполнены обычными, ничего не подозревающими гражданами, едущими на работу или на дачу. А за порядком, как обычно, следят бдительные копы. Их автомобили снабжены форсированными движками, лишь немногим уступающими вашему. А потому учитесь водить быстро — ведь каждая остановка даст преимущество сопернику. Кроме стандартных вариантов одиночной и сетевой игры, существует еще один, достаточно любопытный. Вы можете прокатиться на время по трассе и записать гонку. Затем файл отправляется на специальный Интернет-сервер, где публикуются лучшие результаты. Любой из них вы сможете "скачать". А дальше? Подгружаем запись и пытаемся обогнать чемпиона! Весьма оригинальное решение для игры в Интернете.

Наспех собранная к лондонской ECTS бета-версия Test Drive 4 была, без сомнения, лучшим автомобильным гоночным симулятором выставки. И самым красивым. Если Pitbull Syndicate не слишком увлечется приставочной версией игры, то вам не придется жалеть о сумме, потраченной на TD4. Согласитесь, это совсем небольшая цена за легкий плейбойский выпендреж.

Валерий Палыч Гейтс

Андрей Ламтюгов

Бесконечный полет

Мотор "Сессны" ровно гудел. На всякий случай я взглянул на приборы; температура и давление масла — в норме, топлива должно хватить. Если не было ошибки в расчетах, то через несколько минут радиокомпас примет сигналы маяка "Чикаго-О'Хэйр", а вскоре после этого — и "Дю Пейдж", тогда можно будет точно определить свое местоположение; видимо, до Меррил Мейгс мы доберемся уже в темноте. Последняя полученная мной метеосводка была благоприятной: ясно, безветрие. Это очень хорошая новость, особенно если вы знакомы с тем, что такое сильная турбулентность, обледенение, и что скрывается за красивым словом "кумулонимбус"...
На небе появились первые бледные звезды.
Прекрасный вечер. Спасибо, *Microsoft Flight Simulator 98*!

Над серией Microsoft Flight Simulator (MSFS) у нас принято издеваться — чисто рефлекторная реакция человека, столкнувшегося: а) с программой, первая версия которой вышла больше полутора десятилетий назад и б) с программой, при запуске которой под торжественную музыку из облаков выплывает "лого" любимой компании Microsoft.

Мифы и реальность

Есть и другие причины. Бесцельность полета и раздражающая некоторых сверхдетальность.

Самый распространенный миф, связанный с MSFS, — плохая графика. Он возник из-за несколько неудачного интерфейса установки графических опций. А ведь уже пятый MSFS, вышедший примерно в одно время с тогдашним хитом Strike Commander, поддерживал (в отличие от последнего) режим SVGA при полностью затекстуренной земле.

Бесцельности (особенно в последней версии) стало меньше. А сверхдетальность представляет из себя меньшую проблему. Но обо всем по порядку.



Кабина "Боинга".

Что у нас новенького?

Обычно в ответ на этот вопрос просто перечисляют features, присутствующие в Microsoft Flight Simulator 98: три новых летательных аппарата (а не четыре, как мы сообщили в новостях), multiplayer (красивое авиашоу — зрелище, ничуть не худшее, чем воздушный бой), более совершенная графика с поддержкой 3Dfx, хорошо детализированный мир (количество аэропортов увеличилось на порядок), новая система Help и т.д. Разберем все это подробно.

Конечно, самое главное — появился вертолет. "Белл 206" — это машина, заслужившая право на существование в виртуальном мире ничуть не меньше, чем "Сессна". Две же другие новые машины на самом деле присутствовали в игре и раньше — просто в иных модификациях.

Управление вертолетом — это отдельный разговор. Чтобы не портить впечатления, я не буду особо на этом останавливаться, а просто дам такой совет. Поднимитесь невысоко над площадкой и зависните. Масса острых ощущений гарантирована.



"Сопвич". Совсем немного приборов.

Новая графика. Есть такое дело! Вообще, с самого начала серии разработчики столкнулись с принципиальной проблемой. Город. Здания должны быть трехмерными — в противном случае, как между ними летать? Но сделать трехмерным каждый дом в городе...

Так и было принято компромиссное решение: часть зданий трехмерна, остальное изображается плоскими текстурами на земле. По мере выхода новых версий трехмерного становилось все больше и больше, а плоское делалось все красивей и красивей. В MSFS 98 плоские текстуры изображены так ловко, что создают полную иллюзию трехмерности — если не лететь на предельно малой высоте. Такой же трюк был с успехом применен в первом Flight Unlimited. На улицах, скажем, Нью-Йорка, вы можете увидеть автомобили — и только опустившись совсем низко, поймете, что это просто разноцветные пятна на асфальте.

Из трехмерных объектов, на мой взгляд, лучше всего удались знаменитые нью-йоркские мосты.

А хуже всего — Кремль! Об этом — чуть позже.

Сочетание слов "MSFS" и "multiplayer" вызывает вполне закономерный вопрос: а каким это образом, если стрелять нельзя? Перечислив чисто технические детали — связь через

Internet Gaming Zone, по локальной сети, модему и нуль-модему, я скажу: тот, кто на глазах у многочисленных зрителей выполнял мертвую петлю в сомкнутом строю, не задал бы этого вопроса. (Кстати, именно так и происходит подключение — либо в качестве участника, либо в качестве зрителя.) Именно для участия в подобного рода мероприятиях в число доступных летательных аппаратов включен немецкий спортивно-пилотажный самолет "Extra 300" — фантастическая машина; я не забуду, с какой легкостью мне на нем удавались вертикальные восьмерки и восходящие бочки.

Мир стал больше. Это уж точно. Правда, я не знаю, насколько достоверно изображены Шереметьево, Домодедово и Внуково (впрочем, равно как и аэропорт имени Кеннеди, бостонский Логан etc), но сама цифра — более 3000 аэропортов — производит впечатление.

Это вы можете

Словосочетание "самолет с дружественным интерфейсом" звучит довольно странно. Но так оно и есть. MSFS характеризуется, мягко говоря, повышенной сложностью. Но она в достаточной степени компенсируется мощной системой различных подсказок и тренировочных режимов.

Достаточно просто указать мышкой на любой из приборов, чтобы получить подробнейшую справку.


Очень маневренный самолет.

Сам Help сделан очень добротно. По своей идеологии он напоминает столь же мощный справочный раздел, присутствовавший в Monster Truck Madness, правда, с несколько меньшим количеством фото- и видеоматериалов.

Обучающий курс в MSFS не новость. Но здесь он существенно вырос в размерах — машин много и на каждой учат летать отдельно. Суть не изменилась: все тот же инструктор, дающий ценные указания, а после выполнения упражнения — детальнейший разбор. Сложность уроков плавно нарастает — начиная с простой рулежки по аэродрому и заканчивая выполнением фигур высшего пилотажа.

Гибкость — и еще раз гибкость

Отдельно хотелось бы сказать о действительно удачной находке разработчиков. Я говорю о многооконном интерфейсе. Опять-таки странно звучит, правда?

А между прочим все, что мы видим на экране, — это несколько окон, размеры, пропорции и местоположение которых можно плавно варьировать. Приборная доска разделена на несколько частей, которые можно уменьшать, увеличивать и перемещать по экрану. Такие же операции можно проделывать и с окном, в котором изображается пейзаж.

Я был несколько ошарашен такой системой, но вскоре понял, насколько это удобно. Заходишь на посадку — уменьшаешь приборную доску и растягиваешь "стекло", чтобы получить максимальный обзор. В слепом полете все наоборот — смотреть особо не на что, а большие циферблаты — лучшая гарантия от ошибки при чтении показаний. Крутишь фигуры высшего пилотажа — опять сжимаешь стекло, поскольку нужен максимальный frame rate. И так далее.


Кабина "Лиэрджета".

Игра в игру — 1

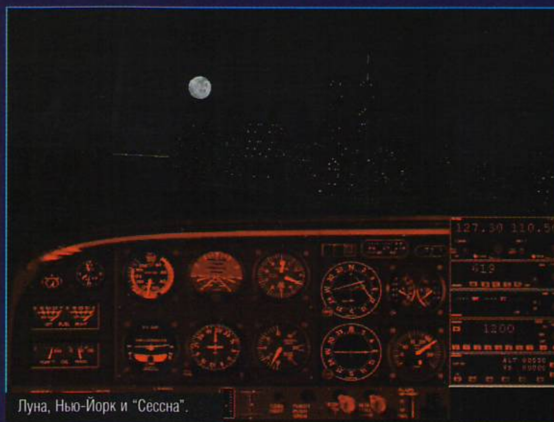
Кажется, именно так дословно переводится слово gameplay. И здесь мы вплотную подходим к рассмотрению вопроса о "бессюжетности".

Теперь, конечно, нельзя сказать, что MSFS абсолютно бессюжетен. В нем присутствуют своего рода миссии — правда, за их выполнение вас не награждают, и все, что вы получаете, — моральное удовлетворение оттого, что как бы вам ни пытались в этом помешать, вы прочно сидите в воздухе.

Существуют три разновидности таких миссий — Flights, Adventures и Challenges.

Режим "Flights" просто дает возможность полетать над всякими мировыми достопримечательностями. Как насчет облета статуи Свободы? А Эйфелевой башни? А не хотите ли взглянуть с воздуха на египетские пирамиды и Сфинкса? Таких вариантов очень много. К сожалению, некоторые объекты смотрятся не так красиво, как хотелось бы. Как правило, для таких полетов вам предлагают простую в управлении и не слишком скоростную "Сессну".

"Adventure" — это достаточно длинный перелет с одного аэродрома на другой (например из Франции в Великобританию через Ла-Манш). Он может проходить в самых разных метеоусловиях, в разное время суток и на разных машинах.


Луна, Нью-Йорк и "Сессна".

Вам даже сообщат его цель. Например пассажирский рейс на "Боинге". Группа туристов знакомится с Нью-Йорком с воздуха — это "Белл". Нужно срочно отвезти на деловые переговоры президента суперкорпорации (в голову сразу лезут мрачные мысли насчет того, как именно она называется и сильно ли будет горевать общественность, если разобьемся) — "Лиэрджет".

Для выполнения таких полетов нужно иметь хорошие навыки аэронавигации, уметь пользоваться радиокомпасами (и не радис- тоже), вовремя получать и анализировать метеосводки с земли... много чего, одним словом.

И последняя разновидность (если не считать учебных полетов и multiplayer) — это "Challenges".

Грубо говоря, это конкурс "Слабо?" для авиаторов. Здесь проверяется умение пилота выходить из критических ситуаций. Например: "Сессна", оставшаяся без топлива, попадает в спутную струю "Боинга" — ваши действия? Или: вам нравится летать вокруг Эйфелевой башни; а вы не пробовали проскочить ПОД ней? Под мостом "Золотые ворота" мы все пролетали неоднократно. А как насчет того, чтобы проделать это еще раз — но в перевернутом полете? А "бочка" на "Боинге"? А посадка на авианосец на "Лиэрджете"?..

Там, конечно, есть "слабо?" под названием "По стопам Руста" (я бы здорово удивился, если бы такого не было). Но тут меня ждало серьезное разочарование.

Дело в том, что майкрософтовцы как-то очень своеобразно представляют себе Москву. Короче, есть Кремль, но нет Красной площади. Стало ясно, что самолет придется сажать прямо на территорию. Что я и сделал, с трудом не вмонтировавшись в какие-то непонятные хрущебы, стоявшие за кремлевской стеной.



А это Париж. Хотите в Париж?

Пожалуй, самая интересная часть игры.

Без чего стало бы лучше

Присутствуют некоторые "глюки" в графике. Мне не очень понравилось, что Луна заслоняет собой облака, а Солнца и вовсе нет.

Карты, пожалуй, слишком мелкие. По ним не очень удобно ориентироваться. Некоторые просто отсутствуют — например все та же Москва (и не только она).

Не очень удобно сделано управление. Мне не понравилось, что, сажая "Лиэрджет" или "Боинг", нельзя переложить реверс, просто отведя РУД с помощью thrust control до предела назад, — так, как это выглядит на экране. Приходится судорожно хвататься за мышку или запоминать "горячие клавиши", а этих "горячих клавиш" в MSFS просто астрономическое количество и их лучше не путать. Еще хуже, если вы решили вручную управлять шагом винта на "Сессне". Тут даже мышь не поможет.



Президента везем!

Потом эти педали. Автокоординация (перемещение педалей вместе с ручкой управления) не всегда применима. Их, конечно, можно двигать клавишами. Но автоматически они не центруются. Последствия этого особенно заметны, когда ведешь вертолет.

(За всем этим ощущается плохо скрытый намек: покупайте джойстик Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro — он не только имеет тот самый force-feedback, о котором столько говорилось в рекламе MSFS, но и заменяет педали — там ручку можно еще и поворачивать.)

Бесконечный полет

Сказать по правде, перечисленные недостатки в глазах большинства геймеров таковыми не являются. А подлинным недостатком является совсем другое.

Это другое — сам MSFS. Его сверхдетальность. Его невооруженность. Его идеология "полета ради полета" и почти полная бессюжетность.

И опять пойдут высокоинтеллектуальные рассуждения о том, в какой момент игра превращается в нудную работу, — с однозначным выводом, что лет пятнадцать назад MSFS перешел эту грань, уходит все дальше и никаких уроков извлекать не собирается.

На это можно сказать только вот что. Существует очень немного игр, после которых подавляющее большинство представителей данного жанра кажется полной, простите, туфтой (неважно, как оформленной — хорошо или не очень). Так вот, MSFS — именно та игра, которая много лет ставила и ставит все на свои места.

Она не станет массовой, как Quake.

Но не дать ей "Наш выбор" нельзя.

Это Симулятор — с большой буквы.

Microsoft Flight Simulator 98



Разработчик
Microsoft

Издатель
Microsoft

Рейтинги
Графика 80%
Звук 65%
Сюжет 50%

Интересность
90%

Системные требования
486DX2/66 (лучше Pentium MMX), 8 Мбайт RAM, 100 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/NT, рекомендуется джойстик и 3D-акселератор

Александр Вершинин

Когда кричит штурман

У нашей исключительно технократической цивилизации есть один большой минус. С течением времени жить становится не безопаснее, а как раз наоборот. Вот, например, езда на автомобиле — постоянный смертельный риск. Особенно, если люди вокруг давят исключительно на газ и гудок. Наверное, именно поэтому заботящаяся о гражданах великой России фирма "Дока" локализовала вторую часть нашумевшего ралли от Europress — *International Rally Championship*.

IRC появилась через очень короткое время после выхода Rally Championship — и на это есть основательная причина. Новая игра отличается от своей предтечи лишь несколькими вещами. Чтобы не мучить ожиданием ветеранов, новшества легко перечислить: поддержка 3D-акселераторов, трассы в разных частях света — как Нового, так и Старого. Все остальное — детали. Так что можно спокойно сворачивать журнал в трубочку и начинать играть. Рецензия же предназначена для тех, кто все еще боится улиц нашей уютной столицы.

Ралли — это серьезно

IRC в какой-то мере открывает новый жанр компьютерных симуляторов. Жанр, посвященный раллийным соревнованиям. И если гонки "Формулы-1" уже достаточно давно обитают в собственном классе, то ралли только предстоит завоевать такую привилегию. Все сходные с IRC игры до сих пор имели некоторую червоточинку, странную склонность к аркадности. Это касается и старенького хита Lotus, и вполне современных Need for Speed. Да, машинки ездят, обгоняют друг друга или соревнуются со временем. Но никто даже и не пытался привнести в игру настоящую спортивную атмосферу — а уж тем более не задумывался над тем, чтобы сделать игру более или менее сложной.



Это, случаем, не Крымский мост?

Зато фирма Europress (ее австралийское отделение) основательно постаралась и наворотила такого... Пытливый гонщик найдет все: гонку на время, гонку с компьютерным соперником и даже садомазохистский режим, называемый simulation. Словом, содружество Europress & "Дока" гарантирует: пользователь убьет максимум времени на один единственный продукт.

Особенности национальной гонки

Поразительное дело, графика и "играбельность" в IRC находятся практически на одном и том же уровне. То есть эти ключевые для хорошей игрушки качества никак не мешают друг другу жить.

Графика простая, как апельсин, быстрая и красивая. Не ожидайте от игры визуальных излишеств. При этом текстуры автомобилей и background сделаны очень профессионально



Кажется, не вписался...

— вы наблюдаете ровно столько, сколько полагается видеть водителю турбированной машины, несущейся по дороге со скоростью 200 километров в час. На таких оборотах вам меньше всего следует отвлекаться на красивые руины, висячие мосты или небоскребы.

Да что там! Обычно водитель не успевает рассмотреть даже поворот. Именно поэтому рядом сидит мученик, называемый штурманом. Он глядит в карту, предупреждает о предстоящем повороте и его "крутизне", громко ругается и боится за двоих. Локализованная русская версия здесь выигрывает. Если европейский или американский штурман общается с водителем исключительно ровным поставленным голосом (ради любопытства посмотрите английскую версию IRC), то наш парень очень эмоционален. Его словарный запас богат не только возгласами "Ух!", "Йуп!", "О!" и (молящее) "Осторожно!!!". В самом крайнем случае ваш напарник вставляет крепкое словцо (за что мы его ритуально поругиваем) — видимо, в попытке охладить пыл переборщившего водителя.

Трасс великое множество, и где они только не расположены! Сам по себе этот факт ни на что не влияет, но все-таки приятно прокатиться по заснеженным дорожкам матушки-России. Погодные условия могут меняться — на "зимних" этапах может начаться сильная метель, в "пустынных" зонах случаются пылевые бури, а в среднестатической европейской стране (вроде Великобритании)

вполне может зарядить дождь.

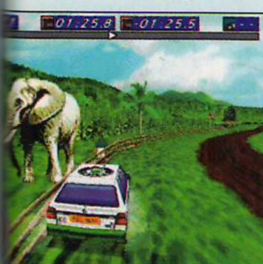
Самое главное, что все эти "прибамбасы" действительно оказывают влияние на состояние трассы. Дождь вполне способен намочить дорогу, превратив сухую грунтовку в противную жижу, которая летит из-под колес во все стороны. На повороте автомобиль начинает сильно заносить, а при перегазовке на низких передачах можно устроить незабываемые "танцы" на месте.

Ширина трассы также может быть различна: от широкой столбовой дороги до узенькой тропки, петляющей по джунглям. Последнее очень неприятно. Дело в том, что выскочить на обочину нельзя — "задники" не допустят этого, зато несколько раз перевернуться в воздухе, чтобы затем тяжело приземлиться вверх тормашками, — это пожалуйста. Через некоторое время вас ставят на колеса и отправляют дальше, но время-то потеряно.

Не тормози

Игра рассчитана исключительно на спокойных, уравновешенных гонщиков. Человек, который не смотрит на спидометр, пытается пройти поворот, не отпуская педали газа, или "обтирает" кузовом обочину, скорее всего, придет к финишу последним. Хотя... смотря где. Для начинающих игроков IRC делает поблажки. Тренировка, она же championship в английской версии, показывает вам толпу реальных соперников (наслаждайтесь, пока можете!), которых необходимо обогнать. Более того, можно выбрать сложность гонки — от нее зависит количество трасс в одном "чемпионате" и тренированность конкурентов. Дабы как-то осложнить вам жизнь, авторы IRC сотворили весьма гадкую вещь — индикатор уровня топлива. При этом на обочинах появляются специальные парковки, где, просто остановившись, вы сможете пополнить содержимое бака автомобиля. Кончился бензин? Game over.





Но изюминкой и гордостью игры, конечно же, является тот самый simulation, то есть "чемпионат", если по-русски. Любители аркад здесь долго не протянут. Simulation — единственный режим игры, где существует возможность "спасти" игру. Это вам о чем-нибудь говорит? А должно! Забавы кончились, началась тяжелая ежедневная работа. И если в "тренировке" вы могли выбрать любую машину и победить, то отныне такое разгильдяйство не пройдет.



Дави педестрианов!



Дремучие джунгли. А если заглохнем?



Внимательно изучите все раллийные машины. Их в игре девять, и все они делятся на три класса — по техническим характеристикам. Следует учесть, что зачет производится не только по индивидуальным результатам, но и по группам. Перед вами тридцать очень нелегких трасс. А главное — ваш автомобиль начинает ломаться. В аркаде машина может биться и выделывать сальто без всякого ущерба. Но попробуйте водить неаккуратно в simulation! Вам тут же сообщат, что поврежден двигатель, отказала электрика, сломалась коробка передач. Чем больше достается машине, тем хуже она ведет себя на дороге. И вы это чувствуете! Сорванный двигатель хуже "тянет", из-за убитой коробки постоянно вылетает на "нейтралку" та или иная передача. И не стоит пробовать разбить фары ночью. До финиша вы не доберетесь. Тем более что ни одной машины рядом. Только вы. Идет соревнование на время, и по времени же составляется рейтинг участников. То есть все по-настоящему, серьезно.

Между этапами у вас появляется минутка (а лучше часок, но кто ж его даст?), чтобы заняться машиной. Перво-наперво надо починить основные повреждения. Без двигателя, коробки передач, электрики вам не обойтись. Все остальное — по усмотрению. Фары не нужны днем, а про корпус можно вообще забыть. Мы же не на автосалоне. А работа над каждой поломкой ест драгоценное время. Не успели починиться? Снова ваши проблемы!

На этом настройка машины не заканчивается. Перед этапом вам обязательно предоставят информацию о трассе. Прочтите, не ленитесь! Иначе не узнаете, какую использовать резину, как лучше сбалансировать тормоза и какую поставить высоту подвески. Более того, вы можете отрегулировать передаточные числа коробки передач: на петлистой дороге они одни, на скоростной (прямой) трассе — совсем другие.

International Rally Championship — далеко непростой продукт. Скорее, это даже не игра, а серьезная симуляция ралли. В IRC не играют, здесь живут — накапливая опыт, совершенствуя стиль вождения и настраивая машину перед каждой трассой. Может, просто податься в спорт? По-настоящему...

P.S. Но лучше вдвоем и на одном компьютере. Split screen!

International Rally Championship

Разработчик
Magnetic Fields
•
Издатель
Europress
•
Рейтинги
Графика 85%
Звук 80%
Сюжет 80%
Интересность
85%

Системные требования
486DX4/120, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

RPG

- EverQuest
- Baldur's Gate
- Blood Omen: Legacy of Kain

108

EverQuest

"Минимально P200 MMX, но лучше что-нибудь побыстрее. Онлайновая RPG EverQuest от Sony Interactive не терпит пользователей, которые без должного внимания относятся к нуждам своего компьютера."



114

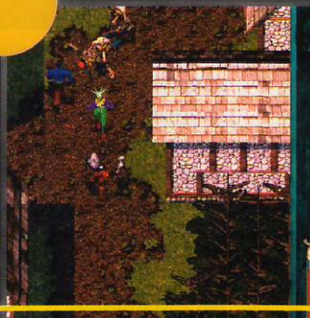
Baldur's Gate

"Baldur's Gate — это очень претенциозный проект. Известно, что когда непрофессионалы берутся за дело, у них либо все проваливается, либо они делают вещь, до которой профи просто не додумались бы."

116

Blood Omen: Legacy of Kain

"Пусть игра аркадная, но процесс не сводится к тупому нажатию клавиши "Удар". Побоища есть (куда без них), но они неплохо сочетаются с несложными задачками, вплетенными в лабиринты."





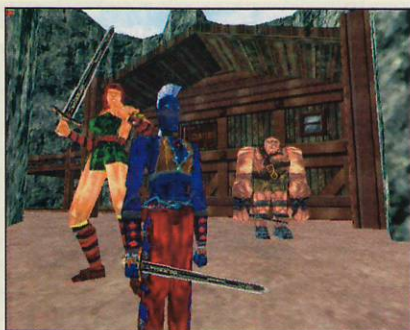
Параллельный мир, или Sony ставит на 3Dfx

Имею 3D-акселератор — готов путешествовать. Именно так стоит перефразировать знаменитую фразу известного американского фантаста в свете очередного грандиозного бума на рынке компьютерных игр. Без ускорителя вам не выжить. Модная примочка пленила сердца большинства разработчиков игрушек и не собирается объявлять амнистию. Бойтесь, ибо ускоритель уже добрался до святая святых — MUD, или Multi-User Dungeons/ Dimensions!

Хотите поиграть в MUD? Проверьте содержимое вашего системного блока. Если вы обнаружили там 32 Мбайта RAM, процессор "Пентиум", работающий на частоте 166 мегагерц, и 3D-акселератор, "дружащий" с пакетом Direct3D, то можете хотя бы на время успокоиться. Штраф за отсутствие ускорителя — более мощный процессор. Минимально P200 MMX, но лучше что-нибудь побыстрее. Онлайновая RPG **EverQuest** от Sony Interactive не терпит пользователей, которые без должного внимания относятся к нуждам своего компьютера.

А стоит ли?

Разумеется. Во-первых, компьютер все равно придется рано или поздно модернизировать, а во-вторых, это первая "ускоренная" онлайновая role playing-игра. Надо сказать, что разработчики отнеслись к поставленной задаче весьма серьезно — ведь соперники имениты. Среди них Ultima Online, Meridian 59, The Realm, а также множество проектов, еще не дошедших до стадии бета-тестирования.



Будьте уверены — если графика EverQuest вам не понравится, то это проблема исключительно ваша и вашего компьютера. Слышали последние сводки из региона, оккупированного 3D shooter'ами? Так вот, Sony постаралась включить все графические прибамбасы, которыми так хвастаются аркадные программисты. Блестяще выглядят не только полигональные модели героев, монстров и NPC, но и сама модель "3D-натурального" мира. Причина? Фирменный 3D engine от Sony. Кстати говоря, все движения обитателей EverQuest были тщательно выверены с помощью технологии motion capture. Игра полностью проходит в реальном времени, а немыслимые системные требования решают



проблему fps. Шестнадцатибитная палитра и динамический lighting. Вы довольны?

Еще одна необычная для жанра возможность — полностью настраиваемая пользователем камера, с чьей помощью вы сможете выбрать наиболее удобный в данное конкретное время вид. Опять же исключительно благодаря true3D-"движку". Авторы игры не только разрешают, но и поощряют использование сразу нескольких положений камеры. Стандартный вид "от первого лица" будет наиболее привычен для опытных игроков, а также позволит издалека засекать противника. Бродить по подземелью лучше всего, если вы закрепите камеру за спиной героя (а-ля Лара Крофт). Активно используя опцию удаления и приближения камеры, игрок будет с легкостью ориентироваться на самом трудном этапе. Ну а что касается поиска и сбора полезных вещей, валяющихся на земле, то здесь как нельзя лучше подойдет аркадный вид сверху. Такое удивительное разнообразие видов — огромный плюс в онлайновом графическом MUD'е. Погружение в виртуальную вселенную неотвратимо.



В тщательно смоделированном мире Norrath (поначалу от названий можно сломать язык, но вскоре привыкаешь) вы столкнетесь с вполне реальными физическими явлениями. День сменяет ночь — виртуальные часы идут, календарь перелистывается, — а ведь программисты все еще дискутируют по поводу продолжительности потусторонних суток. В зависимости от погоды варьируется скорость вашего передвижения. Дождь? Поднимите голову, и вы увидите объемные (!) капли, низвергающиеся из нависшего облака. Пелена дождя ограничивает видимость, тем самым сильно увеличивая риск попасть в засаду. Не говоря уж о тумане, который стелется по низинам, давая вам возможность подкрасться к неприятелю и проткнуть его мечом сзади.

Ах, да! В холодное время года вода имеет омерзительную привычку замерзать, и если вы очень торопитесь, то можете поскользнуться и упасть, заработав легкие телесные повреждения. В отличие от уютной матушки-Земли гравитация в параллельном мире от Sony Interactive также имеет свойство меняться. Как вам нравится идея мира вообще без силы притяже-

ния? А как насчет полностью подводного уровня, где очень многое зависит не только от умения персонажа плавать, но и от подводных течений, способных унести вас далеко от цели. Разумеется, если вы обладаете заклинанием "подводного дыхания". Иначе вы труп.

Хочешь быть гоблином?

Гадким, маленьким, горбатым, зеленым, с обильной растительностью на ушах? Будь им. Только не умирай. Ребята из Sony мрачно намекают, что это не слишком приятно. Подробности не публикуются, но потери пользователя могут быть весьма ощутимыми. Вы не расстанетесь с персонажем навсегда — его восстановят. Вопрос, в каком состоянии. Именно поэтому разработчики игры настоятельно советуют создавать команды. Герой-одиночка может получить больше experience-очков, равно как и бесславно умереть у входа в лабиринт от стрелы первого попавшегося темного эльфа.

В EverQuest очень много рас, доступных игроку, — целых двенадцать. Вы можете остаться человеком, но разве это забавно? Гораздо веселее записаться в тролли и проламывать никчемные черепушки врагов любимой суковатой дубиной. Традиционно расы делятся на "хорошие" (люди, гномы, эльфы, хоббиты) и "плохие" (огры, орки, тролли, темные эльфы, гоблины и прочие милашки). Впрочем, выбор расы определяет лишь вашу личную статистику и доступные ремесла, но никак не ориентацию в плохую или хорошую сторону. Можете быть приличным орком, и своими кривыми лапами делать ночные горшки для королевского двора. Это шутка лишь наполовину — как и в Ultima Online, вы сможете обрести исключительно мирную профессию (пекарь и кузнец среди стандартных вариантов) и заниматься бизнесом.



Каждый игрок способен жить жизнью нескольких персонажей (до восьми). Процедура создания виртуального alter ego весьма трафаретна. Сначала выбираем расу, затем пол. Физиономии, цвет кожи, рост и сложение изменяемы — так что вы всегда сможете наслаждаться относительной уникальностью, имея всего лишь трех-четырех двойников. Разумеется, при условии, если вы не захотите стать высоким голубоглазым блондином с благородным римским профилем.

Уникальность персонажа в игре достигается совсем другим приемом. Авторы EverQuest просто объединили две широко известные системы. С одной стороны, совершенствуется статистика героя, личные данные — сила, реакция, ум, выносливость. С набором experience-очков увеличивается уровень персонажа, и вы располагаете определенным количеством баллов для изменения статистики. В то же время каждый герой имеет набор skill'ов, то есть умений, которые варьируются в зависимости от выбора расы. Любое действие в игре, будь то стрельба из лука, умение орудовать рубанком или ловить рыбу, имеет собственную строку в таблице skill'ов. Чем больше занимаемся определенным ремеслом, тем лучше выполняем данную работу. Это не столь необычно. Интересно другое — сам набор ремесел. Что вы скажете насчет возможности орудовать сразу двумя мечами? Каждый класс, а их в игре четырнадцать, будет гарантировать наличие одного или даже нескольких весьма забавных "умений".

Широка страна моя

Предположительно, места хватит для всех желающих. Так как все личные файлы пользователей с записями о персонажах будут храниться на казенном сервере Sony, то количество игроков на один сервер будет ограничено тысячью. По желанию, вы сможете перенести свои файлы на



другой сервер, но не делайте это слишком часто. Вероятно, обслуживающий персонал онлайновой игры будет отслеживать такие вещи и фиксировать количество "переводов".

Тем не менее для каждой расы будет предусмотрена собственная зона обитания. Вас, чернокожего гиганта-воина, не заставят начинать игру в городе, наполненном исключительно белыми низкорослыми парнями. Ведь они могут собрать собственную гильдию (это разрешено) и назвать ее Ку-клукс-клан.



Каждая раса будет иметь хотя бы один "свой" город — остальные же поселения нейтральны. Прочие земли разделены на провинции. На данный момент их 23. В каждой может оказаться от 40 до 100 (!) видов монстров. Более того, Sony Interactive упрямо твердит, что любой тип NPC имеет как собственный AI, так и уникальное поведение. Неприятель может быть по-разному вооружен и иметь определенную специализацию в том или ином военном ремесле. Что касается предметов, то их количество строго регламентировано и исчисляется сотнями (если не тысячами) — таким образом в игре появляются не только редкие вещи, но и артефакты. Артефакты существуют в единственном экземпляре и обладают мощным потенциалом. Жизнь сразу становится интереснее — ведь каждая используемая вами вещица, будь то оружие или кольчуга, издалека видна и может быть классифицирована другими игроками. Достав артефакт, имеет смысл подумать, не выгоднее ли (и безопаснее) загнать его за космическую цену купцу.

В игре действует хорошо отработанная экономическая система, и цена товара зависит не только от его качества и силы, но и от количества экземпляров, имеющихся на данном сервере. Цены на товары имеют обыкновение изменяться — не старайтесь продавать одну и ту же вещь. Как только появляется избыток, купец резко снижает цену. Для людей эксцентричных существует аукцион.

Руководствуясь инстинктом самосохранения, игроки обычно имеют тенденцию сбиваться в стада. Каждое такое стадо называется гильдией и имеет собственные законы, ранги, цели и сферы влияния. Основные гильдии (воинов, магов, воров, убийц) созданы разработчиками игры по умолчанию. Остальные организуются пользователями. Послав заявление в Sony (из самой игры) и получив подтверждение, вы считаетесь официально признанным. Имея деньги, можно построить здания вашего ордена в



любом поселении в любое время. Самые известные и влиятельные гильдии иногда получают от "богов-наблюдателей" собственные квесты.

В отличие от Ultima Online, EverQuest не хвастается глобальным квестом, который "вряд ли когда-нибудь закончится". Мир EverQuest уже имеет обширную историю — а это все, что требуется. Время от времени обслуживающий персонал серверов будет подкидывать пользователям очередную задачку. Sony обещает постоянно работать над игрой и изменять этот параллельный мир, добавляя новые места для прогулок и приключений.

Поединки и PKilling

Несмотря на массовое возмущение поведением PKiller'ов (Player Killer — термин из Diablo), большинство играющих в онлайновые RPG мечтает вырасти большим и сильным, чтобы затем начать геноцид, собирая попутно красивые и полезные вещицы.

Как уже говорилось, EverQuest является полностью real-time-игрой. Это, конечно, касается и поединков. Начав потасовку, вы можете передать управление компьютеру и отдаться прочим полезным занятиям. Дело в том, что сила и скорость ударов не зависят от частоты нажатия клавиши "Ctrl" или левой кнопки мыши. На исход поединка влияет ваша личная статистика, здоровье и усталость персонажа, а также состояние и характеристики используемого оружия. Компьютер сам наносит удары рукой вашего героя и сам же парирует атаки неприятеля. Удобство и разумность такой системы неоспоримы: на ваш бой не повлияет ни lag (задержка), ни временно выбитая телефонная линия. В любой момент вы можете прервать поединок и попытаться сделать ноги.

В целях борьбы с вездесущими хакерами Sony ввела специальную опцию "PKilling". При выключенном "рубильнике" вы абсолютно имунны к атакам других игроков. Они просто не могут вам повредить, и убить вас может лишь NPC. Один раз перекинув выключатель в сторону "PKill", вы не сможете с той же легкостью вернуть его в прежнее положение. Для этого вам придется выполнить ряд очень тяжелых квестов и заслужить прощение. Ну а оступиться легко — стоит только залезть в карман к соседу, опустошить могилу или легко ударить кого-нибудь. Более того, неприятность случается даже при попытке подлечить раненого товарища. Боитесь пострадать от руки человека? Так не вмешивайтесь в дела других пользователей! Для трусливых "No PK"-игроков существуют специальные арены, где эти неженки могут сражаться друг с другом. Побежденный в бою не умирает, а теряет сознание, в то время как победитель при всем желании не сможет даже немного помародерствовать.



На описание основных черт готовящейся игры, а также некоторых интересных и необычных моментов ушло уже три журнальных страницы. А ведь правила игры гораздо более сложны, мир и система взаимоотношений очень серьезны. Чем станет эта игра покажет лишь стадия бета-тестирования, которая вот-вот начнется.

Старт хороший, и главное — EverQuest обещает появиться уже в начале следующего года.

Больше Diablo — хороших и разных

Лед тронулся, господа любители Diablo! Лед тронулся! Сегодня для мирового братства борцов с Дьяволом есть целых три замечательных новости. Начнем с двух хороших, плавно переходя к одной ну очень хорошей.

Первый add-on

Sierra объявила о работах над полноценным add-on-диском к Diablo от Blizzard, ведущихся фирмой Synergistic Software. Что нового преподнесет нам Sierra?

Сразу оговоримся: **Hellfire**, expansion-диск для Diablo, предназначен только для одиночной игры. Battle.net сейчас занят подготовкой к выходу StarCraft и еще одной игры от Blizzard. В уже хорошо знакомом городе игрок обнаружит два новых входа в подземелья. Как обычно, каждый большой уровень содержит четыре этапа. Ну а на самом последнем, восьмом, нас с нетерпением ожидает злобный демон по имени Na-Krul. Сие исчадие ада однажды уже было любимчиком Diablo и его ближайшим приспешником. Однако этого жадному демону показалось мало. Он взбунтовался и после позорного поражения был изгнан в Космос (Void). Оттуда его извлек некий нехороший волшебник, пожелавший остаться неизвестным.



Новости Мультимедиа От студии "СОЮЗ"



Развлекись Интерактивно

Новый CD-ROM:/ Роллеры

Повальное увлечение роликовыми коньками не могло остаться незамеченным мультимедиа индустрией.
Новый диск под названием "Роллеры" предназначается всем любителям этого модного занятия.
Основные разделы диска посвящены таким важным вопросам, как приемы катания (от простых до катания "агрессив"), выбору коньков и аксессуаров, а также реальному и виртуальному миру роллеров.
Что примечательно, все видео для этого диска создано специально, а запечатлен на нем не кто-нибудь, а самый "крутой" роллер Москвы Роман Дырин.
Права на распространение диска студия "Союз" предоставила компании "1С".
Тел: 737-9257



Новый CD-ROM:/ "Музыкальный Бункер"

Допустим, Вы хотите освоить основы музыкальной грамоты. Не для того, чтобы стать музыкантом (хотя, как знать), а так, для общего развития.
Непременно купите диск под названием "Музыкальный Бункер". Более доступный формы изложения материала даже трудно себе представить.
Учиться Вы будите на самой настоящей классической музыке, а именно на "The Beatles", "Pink Floyd", "Deep Purple" и на другой "правильной" музыке. Это позволит Вам грызть гранит науки, не раздражаясь от обилия примеров из русского народного творчества.

Права на распространение диска студия "Союз" предоставила компании "1С".
Тел: 737-9257



Анонс:/ Питерский Рок-клуб

С практически стопроцентной уверенностью можно утверждать, что Вы никогда не видели, не слышали и не читали того, что есть на этом CD-ROMе. Это действительно уникальные и эксклюзивные материалы легендарного ленинградского (по тем временам) рок-клуба, через который прошло огромное количество талантливых и интереснейших команд, таких, как "Аквариум", "Зоопарк", "ДДТ", "Кино". Биографии и дискографии групп, видео и аудио материалы, редчайшие фотографии и документы - все это Вы найдете, прогуливаясь по воссозданному в 3D зданию питерского рок клуба.

Анонс:/ Митьки

При словах "living book" или "интерактивный мультфильм" первое, что приходит в голову, это детские сказки. Ну, а для взрослых судия "Союз" готовит новый (очень прикольный) CD-ROM "Митьки". Всплеск интереса к творчеству Митьков особенно сильно наблюдался не так давно, когда был выпущен нашумевший и очень успешный проект "Митьковские песни" ("Союз", CD, MC, VHS).
Но если Вы думаете, что тот же самый аудио и видео материал просто переложили на CD-ROM, то Вы сильно ошибаетесь. На этот раз Митьки нарисовали целый интерактивный мультфильм, полный шуток и приколов. Митьковские тексты, стихи, картины, песни и клипы также имеют место быть. В проекте принимали участие такие небезызвестные личности, как Вячеслав Бутусов, Юрий Шевчук, Борис Гребенщиков, Александр Ф. Скляр и многие другие. Так что все серьезно. А вы как думали? Елы палы...



Лидер очевиден.

E-mail: dsprod@glas.apc.org WWW.SOYUZ.RU (095) 261-9953

Милашка Na-Krul снова собирает армию и готов сражаться за трон.

Что нас ожидает? Двадцать новых монстров, в числе которых несколько отвратительных паукообразных созданий, а также забавные Biclops, наделенные двумя головами с одним большим глазом в каждой. На вооружение игрока поступит 30 абсолютно новых видов оружия и брони, пять свежих заклинаний, а также новый вид potion'ов – oils. "Масла" напоминают "пузырьки", но с перманентным или практически перманентным действием. В числе новых spell'ов вы обнаружите Immolation (разбрасывает fireball'ы во всех направлениях), Lightning Wall (стена из молний), Warp (переносит игрока к ближайшему выходу из подземелья).

Но самое главное — это абсолютно новый персонаж по имени Monk. О его способностях пока ничего не известно. Но. Интернет полнится слухами о еще одном, втором пришельце. Уже известен его класс — Druid. Находящийся пока под вопросом Друид должен быть чем-то средним между Воином и Магом. По утверждениям очевидцев, Друид искушен в кулачных боях и имеет очень высокий armor class (AC).

SimDiablo

Одно из двух: либо ребята из Maxis наконец-то сошли с ума от своих SimCity, либо они решили попробовать свои силы в каждом жанре компьютерных игр. После Streets of SimCity (боевой симулятор) и Nightfall (аркадный симулятор) не стоит удивляться новой игре этой фирмы. Проект называется **Crucible** и вызывает приятные воспоминания о нескольких месяцах, проведенных за несравненной Diablo.



Так вот, Crucible — практически точная копия хита от Blizzard. Тот же изометрический вид, те же герои и, что удивительно, почти такой же красивый графический engine с изумительно четкой графикой. Одно маленькое "но": в отличие от Diablo, Crucible позволит игрокам манипулировать деталями интерьера уровней и разрушать их. Ну а чтобы пользователи не подумали, что Maxis просто скопировал идею (а так все и подумали), разработчики Crucible сделали ставку на концепцию "больше всего".

Начнем с того, что значительно увеличился набор героев. Теперь их восемь, и среди них можно встретить даже нелюдей. Впрочем, сделать побольше монстров авторы поленились и остановились на заманчивой цифре 24. Вопрос лишь в следующем: не будет ли этого мало, учитывая количество уровней игры? Crucible разделен на шесть миров, каждым из которых правит свой "элемент". Таким образом, получаем реальность Earth, Fire, Water, Air, Metal и Wood. Каждый мир имеет по 10 уровней. Простая операция умножения, и перед нами огромная цифра — 60 уровней! Единственная поправка: Maxis ничего не заявляла о случайной генерации уровней, которая так спасала ту же Diablo. Зато у Crucible есть свой конек. Это multiplayer-режим для восьми игроков. Причем в ходе совместной игры пользователь сможет управлять не только героем, но и монстрами! Такой подход к делу только приветствуется.



Компания Maxis не забыла и о системе статистики героев. Каждый персонаж сможет набирать experience-очки, прогрессируя в классе и постигая новые приемы и заклинания. Кроме того, авторы гарантируют огромное количество бонусов и power-up'ов на каждом уровне.

Недостаточно миссий? К игре прилагается редактор уровней, который поможет вам создать собственные миры и проходить их как в одиночку, так и с коллегами по ремеслу. Звучит весьма заманчиво. К счастью, ждать осталось недолго, так как игрушка практически готова — ее появления можно ожидать к Рождеству.

Diablo жив!

Наконец, последний сюрприз — от самой Blizzard. Название **Diablo 2** впервые прозвучало на ECTS'97. Работы над игрой только начинаются, и предварительный релиз намечен на середину 1998 года. Diablo жив. Невыясненным пока образом наш любимый соперник выбрался из места своего заточения, кристалла, и опять терроризирует мир. Приготовьтесь снова спуститься в подземелья. Информация из некоторых источников сообщает о тридцати (в два раза больше) подземных этапах и хотя бы одном секретном. Более того, в игре будет четыре города. Но этого мало! Вокруг каждого поселения вы обнаружите обширный наземный уровень.

Несмотря на то что Diablo на данный момент — единственная игра в сети Battle.net, сервер Blizzard не испытывает недостатка в клиентах. Недавно количество побывавших на сервере перевалило за 1000000. Фирма и в дальнейшем не собирается менять что-либо в Battle.net. За единственным исключением — Diablo 2 будет очень хорошо защищена от хакеров и взлома. Предполагается, что вся информация об игроках будет храниться на самом сервере. Вопрос один: останется ли Battle.net бесплатной службой (за хранение ваших файлов наконец вышедшая Ultima Online требует 10 долларов в месяц. Это неограниченный доступ). Diablo 2 также обещает привнести новшества в саму систему общения игроков друг с другом. Ожидайте появления специального пункта обмена вещами или их продажи. Более того, на сервере появится список наиболее талантливых игроков. Источник из Blizzard, пожелавший остаться неизвестным, заявил, что Diablo 2 будет поддерживать до восьми пользователей в одной игре. В настоящий момент обсуждается вопрос о совместимости multiplayer-режима Diablo 2 с предыдущим вариантом. Даже если такое произойдет, пользователям первого Diablo будут недоступны новшества второго.



А их, новинок, немало. Пять свежих героев. Правда, сейчас есть информация лишь по четверым: Paladin, Monk, Archer, Cleric. Имейте, впрочем, в виду: имена могут меняться! Тот же источник из Blizzard заявил о серьезных новшествах в боевой системе. Теперь каждый класс будет обладать собственной системой и техникой боя — как магического, так и обычного.

Сюжет обещает быть гораздо более сложным и длинным. Разные персонажи смогут получать абсолютно разные задания. Ваше общение с NPC будет зависеть от того, как вы выполняете квесты. Такие возможности, без сомнения, приводят нас к динамическому сюжету. Иначе говоря, игра будет иметь несколько концовок, причем исход будет зависеть не только от ваших действий на протяжении игры, но и от выбора персонажа (!). В пакет может быть вложен редактор уровней для многопользовательской игры.

И последнее, самое интересное. На многих 3Dfx-серверах появилось сообщение, что Diablo 2, *может быть*, будет поддерживать 3Dfx. Вот это разговор!

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков)

AD&D в реальном времени

Александр Вершинин

*Не имея возможности (или желания) принять участие в массовом психозе под названием Ultima Online, многие фэны RPG отсиживаются по newsgroup'ам, изо всех сил проклиная Origin Systems. Несмотря на то что большинство писем посвящено именно этому важному процессу, некоторые личности публикуют весьма разумные мысли. Вот одна из них: в связи с хлипким состоянием дел у UO остается только ждать выхода **Baldur's Gate** от Interplay...*

Точнее, от Bioware. Interplay лишь покровительствует фирме, созданной тремя профессиональными медиками. Что же делают целители в компьютерном бизнесе? На этот вопрос скромно ответил Dr. Raymond A. Muzyka, отец-основатель Bioware. Они заняты созданием одной из самых грандиозных RPG за всю историю жанра.

Немного Diablo, чуть-чуть Ultima

Прежде всего Baldur's Gate — это очень претенциозный проект. Известно, что когда непрофессионалы берутся за дело, у них либо все проваливается, либо они делают вещь, до которой профи просто не додумались бы. Так сказать, свежий взгляд на проблему. Ну а чтобы Baldur's Gate не провалилась, Ray Muzyka нанял отличных программистов, дизайнеров и художников. Игра аккумулировала все лучшее, что было создано за последние несколько лет, — и технологии, и идеи.

От великой и неувядающей Diablo был позаимствован изометрический вид и интерфейс "point & click". Графический engine Baldur's Gate рассчитан для работы в 16-битном цвете при разрешении 640x480.



Есть 4 Мбайта памяти на видеокарте? Переходите в 24-битный режим! Пожалуй, это лучший результат не только для RPG-жанра, но и для последних игр вообще. Поддержка MMX уже есть, а вот 3D-ускорители... В общем, обойдемся и без них. Тем более что около 10 тысяч экранов игрового поля (в 640x480) были отрендерены заранее (!). В отличие от той же Diablo в Baldur's Gate не будет ни одного места, которое генерировалось бы случайным образом. Все уже готово и нанесено на карту — леса, болота, горы и, конечно, города, включающие в себя в сумме более пяти сотен домов. Размах Bioware воистину поражает.

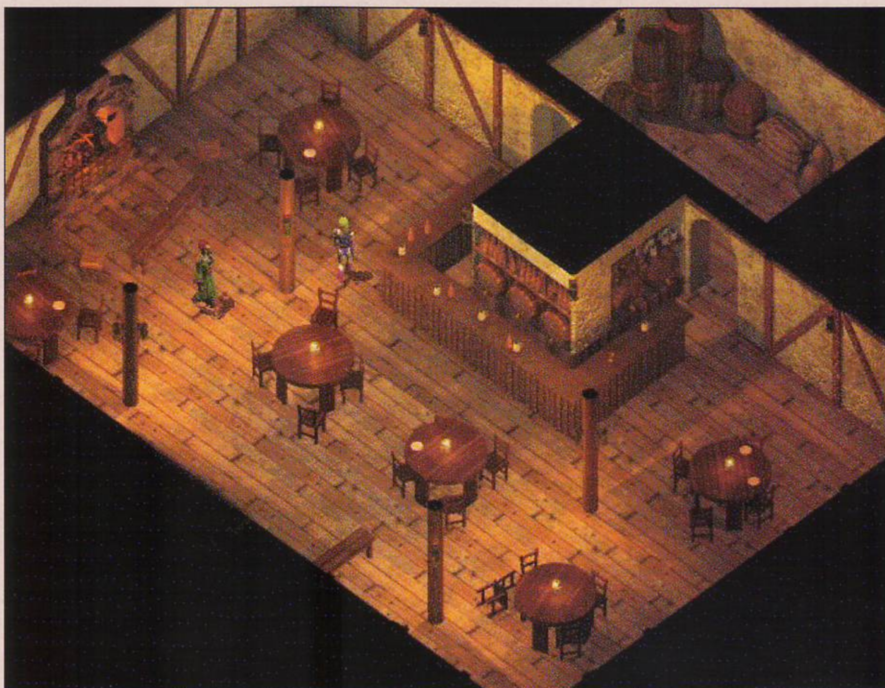


Игра не зря считается соперницей Ultima Online. Расчет Bioware был абсолютно точен: фирма противопоставляет анархической, аморфной среде UO четкий фиксированный сюжет и ограниченное пространство для изучения. Наконец-то несколько игроков смогут собраться вместе (в сети или Интернете) в единую RPG-компанию. Но если в таких играх, как классические Wizardry, Bard's Tale,



Eye of the Beholder, пользователь управлял сразу всей компанией, то Baldur's Gate готовит сюрприз. Дело в том, что в multiplayer-игре каждый играет только за одного персонажа. Но все герои, собравшись в партию, могут вместе проходить игру, распутывая

сложный сюжет. Таким образом, у вас всегда будет цель игры — квест, который вы должны закончить. И никаких PKiller'ов! Этот факт очень привлекает уже познакомившихся с Ultima Online игроков, коих в основном возмущает нежелание Origin хоть как-то организовать пользователей, дать им какую-нибудь цель, помимо развития собственного персонажа и сбора красивых вещичек.



Лондонское "демо"

На ECTS Baldur's Gate продвигал сам автор. Нам посчастливилось не только поговорить с г-ном Muzyka, но и поиграть в потрясающе красивую (но очень "сырую") раннюю версию Baldur's Gate. В одиночном режиме игрок получает контроль над всей партией. Конечно, очень сложно управлять сразу выводком героев, каждый из которых может направиться в свою собственную сторону, но привыкнуть можно. Muzyka изо всех сил старается комментировать происходящее: члены партии все еще могут нападать друг на друга (в релизе будет только cooperative), спецэффекты, вроде магии или погодных условий, будут богаче, а монстры еще недоделаны. Тем не менее графический engine уже готов и смотрится не хуже того, что реализовано в тех же UO или Diablo. Все сражения проходят в "чистом" реальном времени: ради этого в правила AD&D 2, с разрешения хозяев патента, были внесены соответствующие коррективы.

Поток информации

Разговор с автором информативно дополнил впечатление от "живой" игры. Baldur's Gate основана на правилах AD&D 2 и будет четко их придерживаться. Карта игры — это маленький, но точный, фрагмент глобального царства Forgotten Realms. В игре 26 "легальных" классов, и пять из них — маги! Прохождение основного квеста должно занять от 90 до 120 часов. Вся игра разделена на семь "глав", каждая из которых содержит огромное количество подквестов и заданий. Партия может состоять из шести человек. Вы начинаете игру с одним (с самим собою). Постепенно к вам могут присоединяться NPC-персонажи. В процессе игры вы встретите 24 "кандидатов" — в четыре раза больше, чем требуется. Против вашей шестерки готовы выступить 60 видов монстров. Помимо огромного количества "обычных" вещей, вы сможете захватывать старинные магические предметы — каждый с собственной историей и магической силой. В распоряжении самого продвинутого мага будут находиться около 70 заклинаний. И "живые" персонажи, и NPC будут иметь как репутацию, так и некоторые моральные (не побоимся этого слова) устои. Так, недовольные поведением группы "хорошие" герои могут учинить драку с "плохими" или "нейтральными", то есть преподать им урок хороших манер...

Будущее серии Baldur's Gate тоже очень интересно. Interplay и Bioware уже подписали контракт на три полноценных части игры. Muzyka должен быть очень обаятельным человеком, чтобы выбить подобную сделку для начинающей компании! Но это не все. Между каждой новой игрой Bioware собирается выпускать add-on'ы к уже существующим продуктам. Таким образом ваши персонажи будут постоянно развиваться, перебираясь из одной части игры в другую (скажем, в Baldur's Gate максимальный уровень любого героя ограничивается цифрой "6"; начиная BG2, вы удивитесь, обнаружив совершенно новых персонажей с начальным уровнем "6").

Выход игры намечается на начало следующего года. Иначе говоря, многое из описанного может в той или иной мере измениться. К одному из будущих номеров мы постараемся сделать интервью с доктором Muzyka. Думается, через несколько месяцев после выставки ему наверняка есть чем похвастаться.



P.S. Коллеги! Если игра вас заинтересовала и, более того, у вас появились вопросы, "бросайте" их на versh@online.ru. Они могут войти в интервью...



Александр Вершинин

Кровососущий

Почему вы мне пишете, что Diablo не RPG? Это плевок в душу прямой наводкой. Зря, что ли, старался и растекался мыслью по шести полосам? Впустую потратил два месяца своей жизни? Самые разумные доводы все равно ничего не значат. Diablo 2 вы найдете все в том же Role Playing-отделе и, надеюсь, в обнимку с почетной плахой "Наш выбор". А пока, уважаемый читатель, чтобы вы не расслаблялись, разрешите представить невесть как затесавшуюся в РПГ откровенную приставочную аркаду *Blood Omen: Legacy of Kain*.

Обозревая зачатки творения Crystal Dynamics в седьмом номере .EXE, можно было лишь питать надежду на улучшение графики благодаря появлению разрешения 640x480x16bit. Но вот конечный продукт у нас в руках. Графика осталась абсолютно нетронутой — разве что появились мягкие полутона в освещении. Разочарование? Только наполовину.

Не все потеряно

Legacy of Kain — первая игра за долгое время, которая позволит вам принять участие в intro. Серьезно! Грустная история благородного дворянина Каина начинается (и чуть не кончается) в незнакомом городке, в таверне. По сценарию, главный герой будет убит в тот самый момент, когда выйдет из дверей негостеприимной гостиницы, так и не предоставившей места для усталого путника. Авторы ошиблись в одном: они не учли опыт игрока за клавиатурой. Разумеется, новичка убьют сразу. Но ветерана, прошедшего суровую закалку в Battle.net... Короче, вступление в игру несколько затягивается, так как, привычно орудуя мечом и уворачиваясь, вы сможете уложить пяток-другой нападающих. Благо, за пределы города уйти невозможно. Настоящая игра начинается лишь в случае... вашей благополучной смерти. Каин возвращается к жизни уже как вампир. За дело!



Симпатичное освещение.

Ближе к телу

Внимательно исследовав нашего кровососа, убеждаемся в отсутствии статистики. Совершенствовать нечего, кроме количества жизненной энергии, да запаса маны. Странно-изометрический вид поначалу сильно режет глаз. К нему придется привыкнуть. Главное — научиться отличать Каина от подробностей ландшафта и частей интерьера. Запомните, ведь в этом секрет успеха. Благодаря "заточке" управления под консольный gamepad, все действия выполняются с помощью стрелок и нескольких дополнительных клавиш. Одна — бить, другая — сосать кровушку, третья — использовать магию. Удивительная способность Каина сливаться с ландшафтом практически не мешает в бою. Широкая натура нашего героя заставляет его вволю размахивать оружием, поражая все живое и неживое в передней полусфере (выражаясь симуляторным языком).



Красавец-мужчина!

Компенсируя явный недостаток личных параметров Каина, авторы все-таки решились создать мстителю хотя бы приличный inventory. Перед нашим взором предстает знакомая фигурка героя, вызывая у матерых RPG'шников детское желание начать маскарад. Пытаетесь сделать это мышью? Большая ошибка. На приставках все делается через... gamepad. Выбираем "стрелочками" понравившуюся графу, "перелистываем" имеющиеся предметы и нажимаем ввод. Несмотря на явное неудобство системы, интерфейс выглядит довольно мило, демонстрируя красивые модели оружия, брони и прочих прибамбасов. Оружие, увы, существует в весьма ограниченных количествах. Примерно по одному экземпляру в каждом крупном регионе. Впрочем, это дает и определенные преимущества — меч не портится, не тупится и, наконец, не ломается.

То же касается и брони. Как мы и догадывались, каждое следующее оружие наносит врагам больший вред. В то же время орудия убийства обладают характерными особенностями, разительно отличающими один тип вооружения от другого. Элементарный меч заставит вас попотеть, прежде чем противник будет повержен. Предпоследний удар оглушает соперника, и тот абсолютно открыт для укуса вампира. Но ударьте еще раз — и ваша пища пропадет. Следующее оружие, дубина, напротив, оглушает врага. Неприятель готов к

употреблению. Соль, перец и специи добавляются по вкусу. Только не мешкайте, ибо несчастный очнется и снова станет размахивать кулаками в отчаянной попытке спастись. Один укус — и с ним покончено.

"Обидев" пользователя с вооружением, разработчики "Каина" отыгрались на остальных вещицах. Их великое множество. Везде. Собирай — не хочу. Каждая подобранная "карта" содержит либо новое заклинание, либо просто полезняшку. Spell'ы питаются от магической энергии вампира, запасы которой он способен со временем восполнять. Утилитарные заклятья помогут вам подсветить темную залу или пещеру, боевые являются эффективным средством борьбы с неприятелем. Заклинания запоминаются один раз и навсегда.

Сложнее с содержимым инвентаря, которое имеет отвратительную привычку заканчиваться в самый критический момент. Перво-наперво надо упомянуть Heart of Darkness. Полезная штучка не только лечит ваше здоровье, но и по совместительству является запасной жизнью. Специальный свиток поможет восстановить вашу ману, замедлить течение


В городе тоже проблемы.

времени для всех, кроме вашей персоны, на время увеличить количество магической энергии до максимально возможного уровня. Магических предметов слишком много, да и использовать вы будете 3-4 наиболее функциональных и простых item'а.

Ищите магов

Расправившись со своими убийцами на первом этапе игры, Каин внезапно узнает, что его крестовый поход против зла только начинается. Под вашим мудрым (надеюсь) руководством вампир должен победить компанию нехороших магов,


Два Босса в одной комнате.

кои эту кашу и заварили. Соотношение такое: один маг — один этап. Хотя "этапом" каждый отдельный квест можно назвать лишь по инерции. В действительности перед вами огромная карта целого государства. Вы вольны в любое время направиться в любой уголок страны. Специально для вас место обитания очередного плохиша особо выделяется на общей карте. А уж как добираться до пункта — ваши проблемы. Каждый раз вам придется заново расчищать дорогу. Монстры имеют противную привычку возрождаться через некоторое время, а понятие "сложности" в игре отсутствует.


Босс катит шары!

Ради облегчения подобных путешествий вам дается обличие летучей мыши. Как, вы не знали? Каин – потомственный оборотень, и всегда рад запомнить новую для себя трансформацию. Так, в волчьем облике наш вампир бегает значительно быстрее и умеет прыгать. Видимо, обычным вампирам прыгать мешает их своеобразный кодекс чести. Следующая инкарнация — упырь, замаскировавшийся под обычного крестьянина. Тупоголовые стражники легко ловятся на этот трюк и пропускают Каина. Ну а пик мастерства состоит в превращении в легкое облачко пыли, которое способно проникнуть в любую щель. Как ни крути, а весьма удобно.

Тем, кто привык к темным подземельям Diablo, придется сживаться со свежим воздухом и солнечным светом. Пути-дороги вампира в равной степени лежат и на поверхности, и в катакомбах, и в замках. Погода "на улице" имеет дурную привычку изменяться. Оказывается, вампирическая натура очень нежна и не терпит ни солнечного света, ни дождя. Как обычно, сия нелюбовь сводится к элементарной потере жизненной энергии.

Маленькое, сморщенное, черное

Как видите, игра не представляет собой ничего необычного. Если бы "не". Отнимите у Legacy of Kain загробный голос главного героя, смачно комментирующий события и ревущий в драке, замечательную музыку, как нельзя более подходящую к действу, и красивую систему освещения. Пусть это не настоящий lighting, но сработанного программистами Crystal Dynamics вполне достаточно.

Поиграйте чуть дольше — и вы, возможно, даже удивитесь. Пусть игра аркадная, но процесс не сводится к тупому нажатию клавиши "Удар". Побоища есть (куда без них), но они неплохо сочетаются с несложными задачками, вплетенными в лабиринты. Не все боссы обладают здоровьем демона из преисподней. Некоторых вполне можно победить ловкостью. Игра не раздражает и не заставляет по двадцать раз повторять уже сделанное. Хотите от приставки чего-то большего? Вы странный человек, батенька.

Blood Omen: Legacy of Kain

Разработчик
Crystal Dynamics

Издатель
Activision

Рейтинги
Графика 67%
Звук 88%
Сюжет 76%

Интересность
72%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, SVGA, Windows 95

Видеоадаптеры нового поколения от Diamond

Компания Diamond Multimedia анонсировала новую серию недорогих 2D/3D-акселераторов **Stealth II**. Эти видеоадаптеры построены на новом чипсете V2100 компании Rendition. Первый акселератор серии Stealth II назван S220. На нем будет установлено 4 Мбайта 100 МГц SGRAM без возможности расширения и RAMDAC с тактовой частотой 170 МГц. Diamond позиционирует новые акселераторы как недорогие видеоадаптеры начального уровня. В S220 намеренно используется младший чипсет серии V2000 и ограничен максимальный объем памяти, дабы эта модель не конкурировала с мощными акселераторами Viper V330 (построенными на 128-разрядном 2D/3D-чипсете NVidia Riva 128).

Компания-производитель намерена приступить к поставкам Stealth II конечным пользователям в начале октября по цене $120. В комплект поставки будет входить CD-ROM с демо-версиями игр Forsaken, Moto Racer, SODA Off Road Racing, Terracide и WipeOut XL. Для Stealth II будут выпущены дочерние карты TV-тюнера/видеооцифровщика и декодера MPEG 2.

Добавим, что серия чипсетов Rendition V2000 совместима с предыдущим чипсетом V1000 этого же производителя, поэтому S220 будет поддерживать старые игры, которые "дружили" с акселератором Rendition V1000 (Creative 3D Blaster PCI, Sierra Screamin 3D, Canopus Total 3D, Integraph Intence 3D). Кроме того, анонсирована поддержка OpenGL на уровне, достаточном для работы GLQuake (о скорости работы GLQuake на S220 данных пока нет). Direct3D-производительность у Stealth II будет несколько ниже, чем у "старшего брата" Viper V330, но значительно выше, чем у предыдущей серии Stealth 3D (3D-медлительность которой стала едва ли не притчей).

Таким образом компания Diamond полностью обновила всю линейку своих графических акселераторов: на смену Stealth 3D пришли Stealth II и Viper V330, а Fire GL 1000 сменил ускоритель Fire GL 1000 Pro (использующий новый чипсет Permedia 2 от 3D Labs).

Неприкосновенным остался лишь Monster 3D — самый распространенный акселератор 3Dfx Voodoo, выпускаемый уже год без существенных изменений. Его сменит только Monster 3D 2, использующий чипсет 3Dfx Voodoo 2, который находится сейчас в стадии разработки. На данный момент Diamond пока не объявила о Monster 3D 2, но, согласно неофициальным данным, новый акселератор появится не ранее 1-го квартала 1998 года. По заявлениям инженеров из 3Dfx, Voodoo 2 позволит играть в GLQuake с fps, равным кадровой частоте монитора (то есть не менее 60 кадров в секунду). Сегодня подобную скорость в GLQuake обеспечивают только профессиональные 3D-акселераторы Obsidian, содержащие на одной плате несколько чипсетов Voodoo.



SideWinder Force Feedback Pro



Rage 3D



Permedia 2



Graphics Blaster Exxtreme

Microsoft налаживает обратную связь

Корпорация Microsoft выпустила новый джойстик с обратной связью **SideWinder Force Feedback Pro**. Рекомендуемая отпускная цена этого контроллера — $150.

Новый SideWinder имеет инфракрасный датчик, отключающий обратную связь, когда игрок убирает с джойстика руку. Более того, по заявлению Microsoft, некоторые игры умеют определять отсутствие "рукоприкладства" и сами переходят в режим паузы. Для работы обратной связи стандартного порта джойстика недостаточно, поэтому джойстики с обратной связью чаще всего подключаются еще и к COM-порту. Инженеры Microsoft нашли оригинальное решение: новый SideWinder стыкуется со стандартным MIDI-портом звуковой карты. Таким образом джойстик не занимает "дефицитный" COM-порт, скорость передачи данных от контроллера к компьютеру возрастает до 300 Кбит в секунду, а от компьютера к джойстику — до 30 Кбит/с.

SideWinder Force Feedback Pro оборудован 16-битным 25-мегагерцовым процессором, 2 килобайтами памяти для загрузки сложных эффектов и ПЗУ с 32 эффектами (взлет самолета, пулемет, лазер, дизельный двигатель, бензопила и т.п.). Игры могут общаться с новым SideWinder через DirectX 5.0 (точнее, через его часть DirectInput 5.0). Вместе с джойстиком поставляются демо-версии игр Interstate '76, Shadows of the Empire и MDK: Mission Laguna Beach. Объявлено также, что джойстик будут поддерживать свыше четырех десятков игр, находящихся сейчас в разработке.

Союзный геймпад

Очень любопытная новость, немало нас порадовавшая: компании Fujitsu и ThrustMaster сформировали альянс с целью разработки и производства новых игровых контроллеров для PC. Первым результатом совместной деятельности стал 3D-геймпад, названный **Rage 3D**. Он поступит в продажу в октябре. Рекомендованная розничная цена — $50.

Акселераторы для бедных?

Компания Creative Labs анонсировала новую серию 2D/3D-акселераторов **Graphics Blaster Exxtreme**. Эта серия построена на чипсете Permedia 2 компании 3D Labs и включает три акселератора.

Graphics Blaster Exxtreme Value Edition — самый младший и, соответственно, дешевый член семьи Graphics Blaster. На нем будет устанавливаться 4 Мбайта 100 МГц SGRAM без возможности расширения. Рекомендуемая цена — $130.

Graphics Blaster Exxtreme Home Edition также будет поставляться с 4 мегабайтами 100 МГц SGRAM, однако впоследствии можно будет добавить еще 4 Мбайта SGRAM. Рекомендуемая цена — $150.

Graphics Blaster Exxtreme Professional Edition содержит "на борту" 8 Мбайт 100 МГц SGRAM, цена карты — $200.

Все акселераторы серии Exxtreme будут иметь 230 МГц RAMDAC, а также комплектоваться драйверами для Windows 95/NT и полными OpenGL-драйверами для этих ОС. Creative планирует выпуск дочерних плат с TV-выходом и декодером MPEG 2.

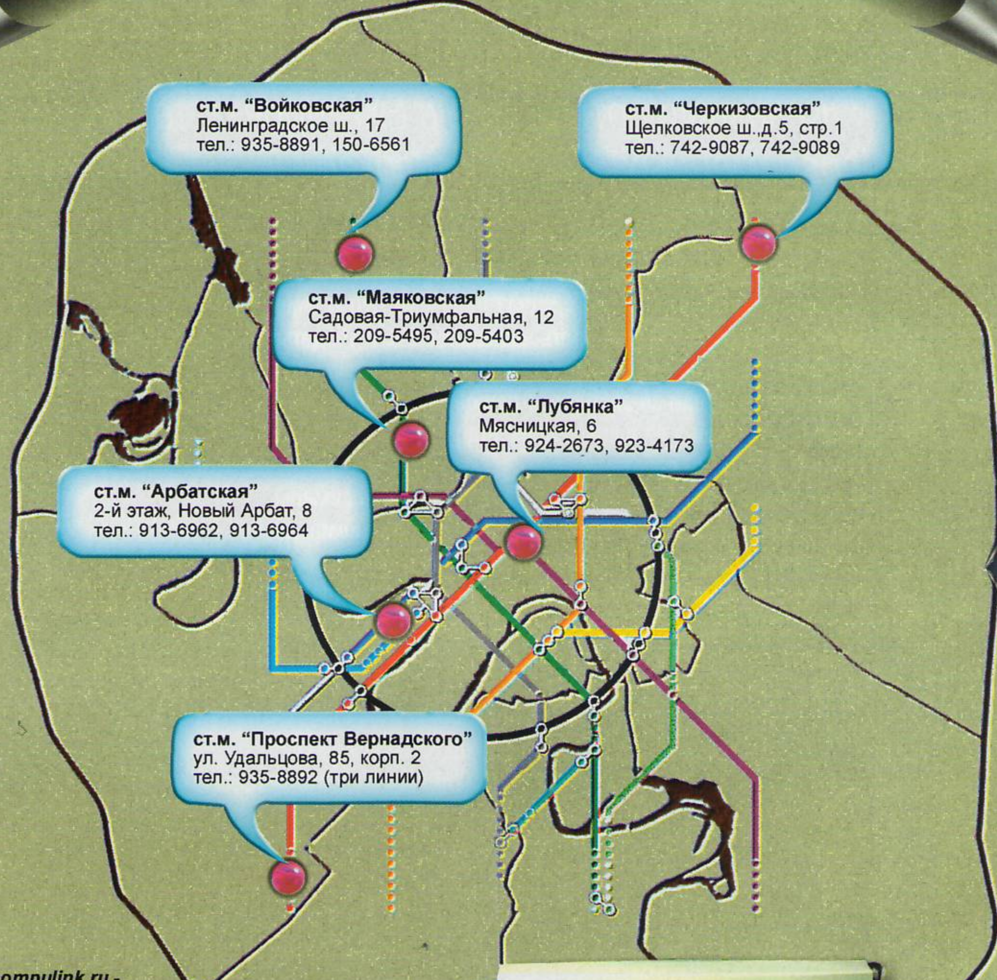
По всей видимости, эти акселераторы будут поддерживать GLQuake, однако в тестах Брайана Хука (id Software) Permedia 2 показал себя самым медленным чипсетом, продемонстрировав среднюю скорость около 19 fps. Словом, нас выбор Creative именно этого чипсета для серии непрофессиональных 3D-акселераторов несколько удивляет. Дело в том, что Permedia 2 рассчитан на применение прежде всего в недорогих OpenGL-ускорителях. Именно этот чипсет используется в новых OpenGL-картах Diamond Fire GL 1000 Pro. В тестах производительности Direct3D Fire GL 1000 Pro был близок к акселераторам 3Dfx Voodoo и NVidia Riva 128, однако проигрывал им в качестве Direct3D-рендеринга. В тестах OpenGL-производительности (не путать с GLQuake-производительностью!) Fire GL 1000 Pro обогнал конкурентов более чем в три раза. В общем, учитывая то, что построенные на одном чипсете акселераторы обычно очень близки по характеристикам, предварительные выводы о семействе Graphics Blaster Exxtreme можно сделать уже сейчас. И дай бог, если мы ошибаемся.

Лучшие салоны
Лучшие цены

Крупнейшая сеть компьютерных салонов

ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА: *тел.: 935-8891 (7 линий)*

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: *тел.: 131-4222, 131-4329 с 10'' до 22'' без выходных*



http://www.compulink.ru *- оперативная информация по ценам, техническая поддержка, новости,полезные ссылки.*

ftp://ftp.compulink.ru *- самые последние драйверы и техническая информация по продаваемым продуктам.*

http://www.clr.ru *- информация о CLR*



КомпьюЛинк

Принимаются к оплате все виды кредитных карт

Дело о волшебных *fps*

Николай Радовский

"Железный" отдел Game.EXE провел тестирование самых современных 2D/3D-видеокарт

Современные компьютерные игры упорно открещиваются от 2D. Современные компьютерные игры спят и видят трехмерные сны... Вы согласны с этим? Впрочем, зачем спрашивать, не проще ли пролистать нынешний .EXE и убедиться: "трехмер" активно вторгается в стратегический жанр, скоро объемной картинки во весь голос потребуют ролевые игры, квесты... Способна ли ваша видеокарта работать с такой графикой? а БЫСТРО работать?
В том-то все и дело. Едва ли не революционные перемены, происходящие сейчас в технологии производства компьютерных игр, берут свое и в железе, и при этом очевидно, что более всего динамичен рынок 3D-видеокарт (вы не пугайтесь, мы их еще будем называть акселераторами). За редчайшим исключением, 3D-карты, выпущенные всего лишь полгода назад, уже устарели!

Неоспоримый факт, что 3D-акселератор становится (если уже не стал) неотъемлемой частью любого игрового компьютера. И причина этого в том, что даже самые мощные современные центральные процессоры не могут справиться с просчетом (рендерингом) более или менее сложной 3D-сцены при стандартном разрешении 640x480 с заветной частотой 30 fps (кадров в секунду). Логичное решение этой проблемы — поручить рендеринг специализированному сопроцессору, тем самым разгрузив ЦП.

Кто (краткий обзор производителей)

Условно компании, занимающиеся производством 3D-видеокарт, можно разделить на две группы: 1. Фирмы, ранее производившие 2D Windows-видеоплаты для PC; 2. Фирмы, производившие 3D-акселераторы для рабочих станций или игровых автоматов и на рынке Windows-акселераторов ничем себя не прославившие.

Самые крупные представители компаний "первого типа" — ATI, Matrox и S3. Все они разработали 3D-чипсеты на основе своих, ранее успешно продаваемых 2D-видеоплат. Рекламный лозунг этих производителей можно сформулировать так: "Купив наш новый акселератор XXX, вы получите уникальную производительность в Windows и еще 3D бесплатно". И в самом деле, новые 2D/3D-видеокарты чаще всего продаются по ценам своих 2D-предшественников. Однако соответствовало ли это самое "бесплатное" 3D требованиям новых игр?

Сегодня можно с уверенностью утверждать: нет. На данный момент позиции этих компаний в области 3D-"чипсетостроения" можно охарактеризовать так:

Matrox, видимо, отказался от попыток сделать мощный 3D-чипсет для игр. Поэтому в новой 3D-видеоплате Matrox m3D используется (по-моему, впервые в истории этой славной компании) чужой чипсет NEC PowerVR PCX2. По имеющимся у меня данным, m3D — полный аналог карты VideoLogic Apocalypse 3Dx. По заявлению Matrox, m3D будет работать вместе с любым DirectDraw-совместимым 2D-акселератором (в том числе и с Millenium/Mystique). Кроме того, до нас дошли непроверенные (однако из надежных источников) слухи, что Matrox собирается выпустить что-то на RIVA 128.

В отличие от ATI и Matrox корпорация S3 не производит видеокарт на основе своих чипсетов. Сейчас S3 продолжает развивать серию 2D/3D-чипсетов Virge. Последняя разработка — 2D/3D-акселератор Virge/GX2, поддерживающий все новомодные течения: AGP, SGRAM, TV-выход. Все это, конечно, очень хорошо, но только при наличии главного — мощного 3D-рендеринг-процессора. А с этим у S3, похоже, проблемы, поскольку Virge/GX2 — всего лишь усовершенствованный Virge/GX. Кроме того, старые друзья начинают отворачиваться от S3: ни в одном из своих новых акселераторов, компания Diamond не использует чипсеты давнего партнера.

Компания ATI продолжает развивать серию собственных чипсетов RAGE. Последнее приобретение этого семейства — RAGE PRO. Именно на этом 2D/3D-чипсете построены новые видеокарты XPERT@Play и XPERT@Work. В принципе, эти адаптеры — близнецы-братья. Просто в XPERT@Play есть TV- и S-Video-выходы, а для работы, по мнению ATI, эти возможности не нужны. Судя по агрессивности рекламной кампании новых акселераторов, ATI решила дать последний и решительный бой 3Dfx со товарищи. Ценность этих карт для геймеров будет обсуждаться ниже.

Итак, единственный на сегодня более или менее убедительный результат годовой деятельности "большой тройки" — чипсет ATI RAGE PRO. Вполне естественно, что такой слабостью не могли не воспользоваться агрессивные конкуренты: 3Dfx, VideoLogic, NVidia, Rendition и 3D Labs. Обратите внимание, что ни одно из этих имен (кроме уже нашумевшего 3Dfx) пока неизвестно широкой играющей общественности. Именно пока, поскольку, постепенно отворачиваясь от продуктов "большой тройки", потребитель обнаруживает новые мощные 3D-платы, а при желании и 2D/3D-ускорители, даже в 2D ничем не уступающие продукции грандов. В чем секрет успеха? Видимо, легче построить мощный 2D/3D-акселератор, отталкиваясь именно от 3D, а не от 2D.

Фото Ивана Курбатова

Что (ставим задачу)

Вот в такое неспокойное "видеоадаптерное" время наш отдел занялся тестированием 3D-видеокарт. Для теста были отобраны САМЫЕ МОЩНЫЕ и, как нам кажется, наиболее заслуживающие внимания 3D-ускорители из числа продающихся нынче в Москве.

Как (собственно о тестировании)

На чем: на компьютере Pentium II 266, укомплектованном 32 мегабайтами SDRAM с временем выборки 12 наносекунд, материнской платой Asustek P2L97, жестким диском WD AC4000L и монитором ViewSonic PT770. Значения в CMOS были установлены в соответствии с рекомендациями, данными в документации на материнскую плату. Платформа Pentium II была выбрана из-за необходимости тестирования двух акселераторов, использующих новую шину AGP (см. о ней нашу справочную врезку "AGP: от теории к практике").

Как: перед тестированием каждого видеоадаптера на компьютер заново устанавливалось программное обеспечение в следующем порядке: панъевропейская версия Windows 95 OSR 2, PIIX Bus Master IDE-драйверы версии 3.01, USB Supplement patch, драйверы тестируемой карты (самые свежие, источник — Web-сайты производителей), DirectX 5.0. OSR 2 устанавливалась для поддержки функции DIME (см. врез "AGP...").

Использовались следующие тесты:

3D WinBench — тест Direct3D-производительности издательского дома Ziff-Davis. Тест последовательно демонстрирует 10 3D-сцен разной сложности с отключенным вторичным видеобуфером. Результат выводится в условных единицах 3D WinMarks. Из всех Direct3D-бенчмарок 3D WinBench, пожалуй, наиболее функционально полон и популярен. Тестирование проводилось в разрешении 640x480, 65535 цветов, кадровая частота монитора 60 Герц.

Business Graphics WinMark — тест 2D-производительности из пакета WinBench 97 Ver. 1.1, основанный на популярных бизнес приложениях: Microsoft Access, Corel Draw, Microsoft Excel, Page Maker, Paradox, Power Point, Microsoft Word, Lotus Word Pro. Тестирование проводилось в разрешении 1024x768, 65535 цветов, кадровая частота монитора 85 Герц.

Hi-End Graphics WinMark — тест 2D-производительности из пакета WinBench 97 Ver. 1.1, основанный на приложениях, интенсивно работающих с векторной и растровой графикой: AVS/Express, MicroStation, Picture Publisher, Photoshop, PV-WAVE, Visual C++. Тестирование проводилось в разрешении 1024x768, 65535 цветов, кадровая частота монитора 85 Герц.

Wizmark 3.0 — тест Direct3D-производительности, написанный компанией 3Dfx. Стандартный Wizmark демонстрирует сложную 3D-сцену, замеряя время ее исполнения. Существует также упрощенная версия — Wizmark lite, демонстрирующая ту же сцену, но с меньшим количеством эффектов.

PC Player Bench 1.10 — тест Direct3D-производительности, выводящий несложную 3D-сцену и вычисляющий скорость ее выполнения в кадрах в секунду. Тест запускался с затемнением по методу Гуро и включением всех опций, кроме звука и Z-буфера.

Производительность видеокарт в Quake v.1.06 измерялась консольной командой "timedemo demo1;toggleconsole".

В DOS Quake тестировался как с использованием утилиты fastvid, так и без нее. Fastvid — это утилита, позволяющая использовать некоторые возможности чипсетов 440 FX и 440 LX (то есть работающая исключительно на системах Pentium Pro и Pentium II) и увеличивающая скорость работы некоторых SVGA-игр под DOS.

Скорость в Jedi Knight: Dark Forces 2 измерялась визуально, после введения консольной команды "framerate". В итоговой таблице (см. ниже) приведены минимальные и максимальные значения fps для двух локейшенов (test1 и test2) и разрешений 640x480 и 800x600.

Результаты тестирования

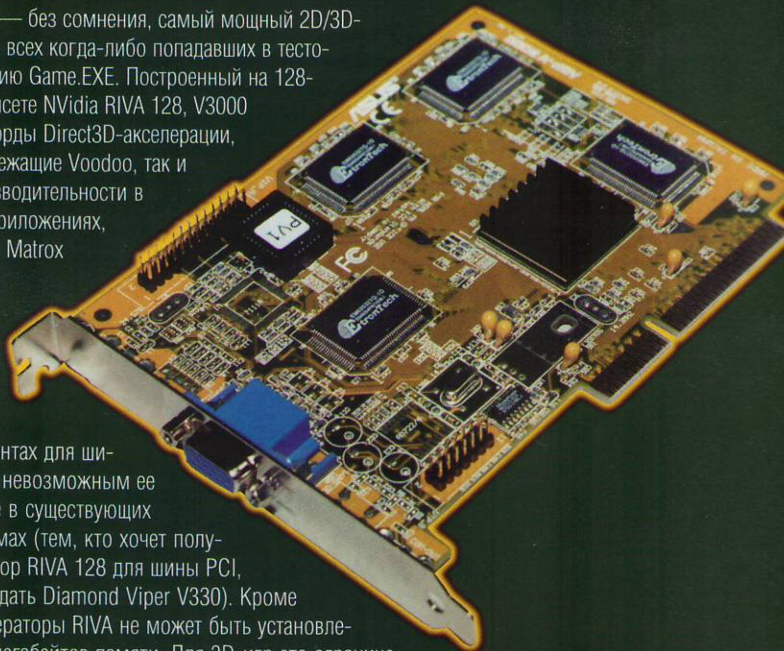
ASUS 3DexPlorer AGP-V3000







Цена:	$145
Тип акселератора:	2D/3D
Чипсет:	NVidia RIVA 128
Тип установленной памяти:	100 МГц SGRAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	4/4
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	230
Тип шины:	AGP
Использованная версия драйверов для Windows 95:	1.01
Использованная версия драйверов для Windows NT:	1.01
Собственный 3D API:	нет
Поддержка DirectX 5:	да
Поддержка OpenGL:	только для Windows NT 4.0 (MCD)
VESA 2.0 BIOS:	есть



AGP-V3000 — без сомнения, самый мощный 2D/3D-акселератор из всех когда-либо попадавших в тестовую лабораторию Game.EXE. Построенный на 128-разрядном чипсете NVidia RIVA 128, V3000 побил как рекорды Direct3D-акселерации, ранее принадлежащие Voodoo, так и рекорды производительности в 2D Windows-приложениях, установленные Matrox Millenium.

К сожалению, Asustek выпускает эту мощнейшую карту только в вариантах для шины AGP, делая невозможным ее использование в существующих Pentium-системах (тем, кто хочет получить акселератор RIVA 128 для шины PCI, следует подождать Diamond Viper V330). Кроме того, на акселераторы RIVA не может быть установлено более 4-х мегабайтов памяти. Для 3D-игр это ограничение не существенно, так как использование функции DIME позволяет хранить все текстуры в ОЗУ материнской платы, получая максимальное разрешение 960x720 при 16-битных цвете и Z-буфере. Однако тем, кто хочет работать работать в Windows с высокими разрешениями (от 1280x1024) и 32-битным цветом, придется остановить свой выбор на другом акселераторе.

Еще один недостаток этой карты — очень "сырые" драйверы. Скажем, при работе с последними версиями браузеров я неоднократно сталкивался с искажениями битмэпов на Web-страницах. В Jedi Knight V3000 не справился с выводом эффекта прозрачности стекол. Видимо, эта проблема Direct3D-драйверов будет решена позже.

Производительность этой платы поражает. Переход с разрешения 640x480 на 800x600 практически не сказался на скорости Jedi Knight, оставшейся на отметке 60 fps (!!!). Результат 231 3D WinMarks в комментариях не нуждается (см. итоговую таблицу). В тестах производительности 2D Windows-приложений V3000 также лидировал, опередив, правда, несущественно, карты XPERT@Play и

XPERT@Work. Voodoo-акселераторы вполне успешно конкурируют с V3000 в разрешении 640x480, однако они не рассчитаны на работу в бОльших разрешениях.

OpenGL-драйверы для этой карты на момент тестирования были только для Windows NT 4.0. Перед установкой драйверов V3000 для NT 4.0 необходимо инсталлировать Service Pack 3. Запустив GLQuake на тестовом компьютере с установленными NT 4.0 и Service Pack 3, я получил результат 19 fps. Тест demo1 исполнялся очень неравномерно, несколько раз приводя к зависанию всей системы. Кроме того, часто были заметны выпадения текстур. Динамическое освещение ("круги света" вокруг выстрелов и кусков лавы) текущей версией OpenGL-драйверов не поддерживалось.

Таким образом, производительности и качества текущей версии OpenGL-драйверов для V3000 абсолютно недостаточно для GLQuake. Брайан Хук (id Software), располагая обновленной (пока недоступной конечным пользователям) версией драйверов для чипсета RIVA 128, получил 32 fps на системе Pentium II 266. Тем не менее он тоже отметил недостаточную оптимизацию новых драйверов для GLQuake. В настоящий момент разрабатываются OpenGL-драйверы для RIVA 128 под Windows 95. По информации из NVidia, они должны стать доступны конечным пользователям в ноябре-декабре этого года.

ATI XPERT@Play

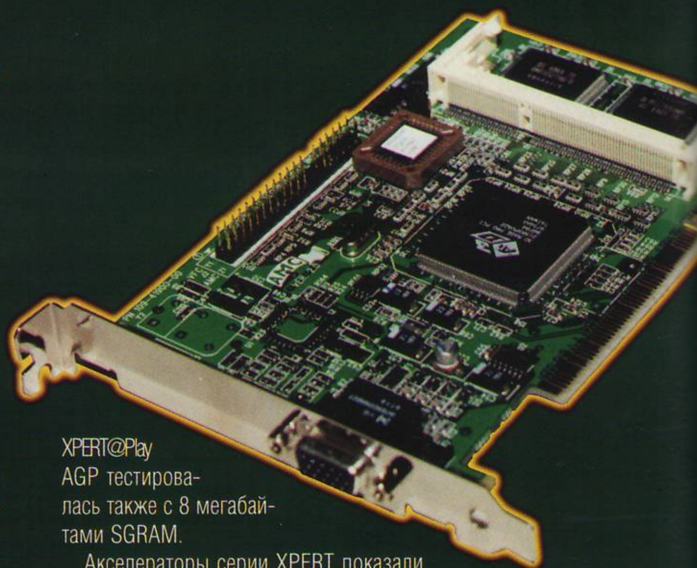
Цена:	$160
Тип акселератора:	2D/3D
Чипсет:	ATI RAGE PRO
Тип установленной памяти:	100 МГц SGRAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	4/8
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	230
Тип шины:	AGP
Использованная версия драйверов для Windows 95:	4.30
Использованная версия драйверов для Windows NT:	4.3.92
Собственный 3D API:	ATI3DCIF
Поддержка DirectX 5:	да
Поддержка OpenGL:	только для Windows NT 4.0 (MCD)
VESA 2.0 BIOS:	есть

ATI XPERT@Work

Цена:	$200
Тип акселератора:	2D/3D
Чипсет:	ATI RAGE PRO
Тип установленной памяти:	100 МГц SGRAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	8/8
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	230
Тип шины:	PCI
Использованная версия драйверов для Windows 95:	4.30
Использованная версия драйверов для Windows NT:	4.3.92
Собственный 3D API:	ATI3DCIF
Поддержка DirectX 5:	да
Поддержка OpenGL:	только для Windows NT 4.0 (MCD)
VESA 2.0 BIOS:	есть



XPERT@Play и XPERT@Work — самые свежие 2D/3D-платы от ATI, построенные на чипсете ATI RAGE PRO. По сути, RAGE PRO — это существенно модернизированный RAGE II. На тестирование были представлены три карты серии XPERT: XPERT@Work PCI 8 Mb, XPERT@Work PCI 4 Mb и XPERT@Play AGP 4 Mb. Все эти акселераторы используют одинаковые модули расширения памяти, поэтому плата



XPERT@Play AGP тестировалась также с 8 мегабайтами SGRAM.

Акселераторы серии XPERT показали очень близкие результаты во всех тестах, вне зависимости от типа шины и объема установленной памяти. Следует отметить очень высокую скорость работы серии XPERT с 2D Windows-приложениями. Результаты тестов Business и Hi-End Graphics WinMark практически равны показателям лидера — V3000.

А вот с Direct3D-производительностью дела обстоят гораздо хуже. Нельзя, конечно, сказать, что производительность серии XPERT в Direct3D-тестах разочаровывает, но впечатляющей ее тоже не назовешь. Достаточно отметить, что все акселераторы этой серии показали наименьшие результаты в тесте 3D WinBench, отставая даже от Stingray 128/3D. Показательно сравнение результатов серии XPERT и Stingray 128/3D в тесте Wizmark. Stingray показал наименьший, среди всех тестируемых акселераторов, результат в "легкой" версии Wizmark. Однако в стандартном Wizmark, при существенном увеличении сложности сцены карты ATI отстали и от Stingray.

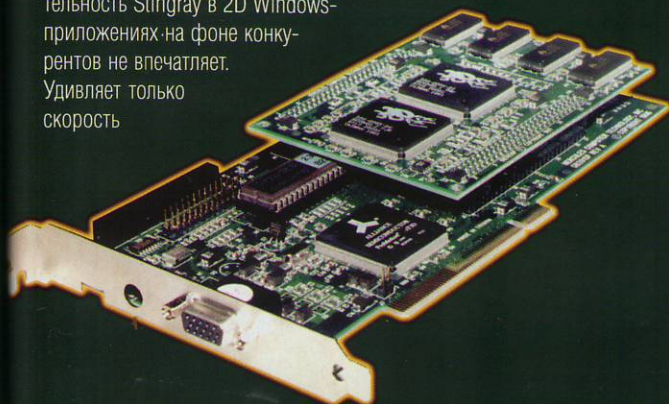
К несомненным плюсам серии XPERT следует отнести относительно высокое качество драйверов для Windows 95 и возможность расширения памяти всех акселераторов до 8 Мбайт (то есть поддержку видеорежимов 1600x1200 при 24-битном цвете и 1280x1024 при 32-битном цвете). XPERT@Play и XPERT@Work имеют OpenGL-драйверы только под Windows NT, и о разработке OpenGL-драйверов для Windows 95 нам ничего неизвестно.

Под Windows NT эти акселераторы могут исполнять GLQuake, хотя ATI и не афиширует эту возможность. Причина подобной скромности проста: из возможности исполнять GLQuake совершенно не следует возможность исполнять его с достаточной для игры скоростью. К сожалению, я получил OpenGL-драйверы для XPERT'ов слишком поздно, поэтому тестирование GLQuake пришлось проводить на Pentium 200 MMX с 32 мегабайтами EDO RAM. Результаты тестов, мягко говоря, не обнадеживают. Во-первых, OpenGL-драйверы от ATI не справились с MIP-mapping, демонстрируя размытые пол и стены. После отключения MIP-mapping была получена вполне нормальная (если не считать боевой зеленой раскраски пламени и некоторых монстров) картинка с билинейной фильтрацией текстур и скоростью 10 fps в demo1. После отключения билинейной фильтрации скорость увеличилась до 13 fps, а монстры цвета не сменили. Занятно, что, запустив WinQuake в той же сессии NT, я получил 17 fps в demo1. Применение Pentium II 266 поволило бы несколько ускорить игру, но, по моим расчетам, вряд ли можно ожидать результата больше 20 fps. А для нормальной игры в GLQuake скорость в 20 fps в demo1 — абсолютно недостаточный результат. Ни ATI, ни id не объявляли о какой-либо работе по оптимизации OpenGL-драйверов серии XPERT для GLQuake. Поэтому будущее этих карт как GLQuake-акселераторов весьма туманно.

Hercules Stingray 128/3D

Цена:	$270
Тип акселератора:	2D/3D
2D-чипсет:	Alliance AT3D
3D-чипсет:	3Dfx Voodoo Rush
Тип установленной памяти:	EDO RAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	6/6
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	175
Тип шины:	PCI
Использованная версия драйверов для Windows 95:	1.17
Использованная версия драйверов для Windows NT:	не использовались
Собственный 3D API:	Glide
Поддержка DirectX 5:	да
Поддержка OpenGL:	только мини-порт для GLQuake
VESA 2.0 BIOS:	загружаемый драйвер

Stingray 128/3D — это попытка совместить Voodoo с 2D-акселератором на занимающей один PCI-слот плате. Попытка удалась не до конца. Получившаяся карта совместима далеко не со всеми Voodoo-играми, она определенно медленнее Voodoo в 3D, а также медленнее конкурентов в 2D. Пожалуй, единственная уникальная возможность Stingray — умение неплохо исполнять GLQuake в окне. Эта возможность будет оставаться уникальной до тех пор, пока не появятся нормальные (с точки зрения скорости GLQuake) OpenGL-драйверы для RIVA 128. Кроме того, мне вообще непонятно, зачем кому-то может понадобиться GLQuake в окне? Производительность Stingray в 2D Windows-приложениях на фоне конкурентов не впечатляет. Удивляет только скорость



WinQuake: здесь Stingray оставил всех далеко позади. Однако я сомневаюсь, что кто-либо захочет играть в WinQuake, при наличии GLQuake (работающего к тому же быстрее).

Stingray 128/3D состоит из:

1. Основной платы, на которой расположены чип Alliance AT3D, BIOS и 4 мегабайта 35-наносекундной EDO RAM;

2. Дочерней платы, на которой расположен чипсет 3Dfx Voodoo Rush и еще 2 мегабайта 40-наносекундной EDO RAM.

Интересный факт: получив множество нареканий от покупателей по поводу совместимости и 3D-производительности Singray 128/3D, компании 3Dfx и Hercules объявили о программе обмена. Вкратце идея такова: вы можете снять дочернюю плату с чипсетом Voodoo Rush и отослать ее в 3Dfx. Через некоторое время вам перешлют полноценный акселератор Voodoo Graphics (а не Voodoo Rush), устанавливаемый в отдельный PCI-слот. Таким образом, в качестве 2D-акселератора у вас останется Alliance AT3D с 4 мегабайтами памяти, а в качестве 3D-ускорителя — настоящий Voodoo Graphics.

В комплекте поставляются игры Psygnosis Formula 1, Pandermonium и Shadows of the Empire: Battle of Horth (первые три уровня SOTE).

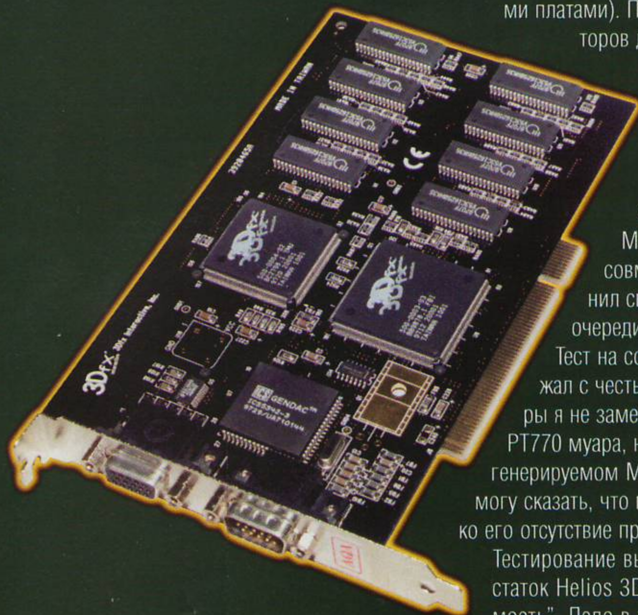
Рекомендовать Hercules Stingray 128/3D, пожалуй, можно только тем игроманам, которые любой ценой хотят получить Voodoo и 2D на одной плате. (Доплатив чуть больше $50, вы можете купить нормальный Voodoo Graphics-акселератор вместе с ASUS AGP-V3000, получив идеальную систему для игр и работы.)

(Недавно компания Hercules начала выпускать новый 2D/3D-акселератор Thriller 3D. Построенный на новом чипсете Rendition V2200, акселератор близок по характеристикам к ASUS AGP-V3000. Думаю, Thriller 3D сможет составить достойную конкуренцию акселераторам RIVA 128. Мы обещаем вам сразу же протестировать Thriller 3D, как только он появится в Москве.)

A-Trend HELIOS 3D Voodoo



Цена:	$156
Тип акселератора:	только 3D
3D-чипсет:	3Dfx Voodoo Graphics
Тип установленной памяти:	EDO RAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	4/4
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	135
Тип шины:	PCI
Использованная версия Glide для Windows 95:	2.42
Использованная версия Direct3D драйверов для Windows 95:	2.13
Собственный 3D API:	Glide
Поддержка DirectX 5:	да
Поддержка OpenGL:	только мини-порт для GLQuake



До недавнего времени всем желающим приобрести Voodoo Graphics-акселератор не приходилось сталкиваться с проблемой выбора. Единственным вариантом (в Москве) был знаменитый Diamond Monster 3D. Теперь у Monster 3D появился конкурент — Helios 3D, производимый тайваньской фирмой A-Trend (известной своими недорогими, но качественными материнскими платами). Поэтому при отборе акселераторов для тестирования мы, конечно, не могли пройти мимо столь интересной альтернативы.

Как и ожидалось, Helios оказался полным функциональным аналогом Monster 3D. Для проверки на совместимость я просто заменил свой Monster на Helios и по очереди запустил несколько 3D-игр. Тест на совместимость Helios выдержал с честью. Кроме того, во время игры я не заметил на экране ViewSonic PT770 муара, неизменно появлявшегося в генерируемом Monster'ом изображении. Не могу сказать, что муар меня раздражал, однако его отсутствие приятно порадовало.

Тестирование выявило только один недостаток Helios 3D — плохую "разгоняемость". Дело в том, что частоту, которой будет тактироваться чипсет, и память любого Voodoo Graphics-акселератора в Glide-играх (в том числе и в GLQuake), можно установить, присвоив переменной окружения (environment) SST_GRXCLK значение, равное тактовой частоте. По умолчанию, тактовая частота всех Voodoo-акселераторов — 50 мегагерц. Драйверы от Monster 3D позволяют разгонять его до 57 мегагерц, однако тестируемый Helios не смог работать на этой тактовой частоте. Мой Monster 3D в аналогичных условиях прекрасно работал на частоте 60 мегагерц. Значение переменной SST_GRXCLK влияет только на скорость игр, использующих Glide напрямую, и абсолютно не влияет на Direct3D-игры. Поэтому на всех тестах Direct3D-производительности Monster и Helios показали идентичные результаты.

Helios 3D поставляется с полной версией игры Virtua Fighter и демо-версиями игр Tomb Raider и Terracide.

Таким образом, этот акселератор можно рекомендовать всем, кто хочет сэкономить 10-20 долларов на покупке Monster3D и не хочет проводить рискованных экспериментов с разгоном.

Спасибо!

Редакция .EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования видеокарты:

Гарант-Сервис **932-9246**
Интерком **150-8212**
Клондайк **210-9838**
Boston PC **946-0111**
Marex **913-2129**

Отдельное спасибо компании "Интерком" (тел.: (095) 150-8212), любезно предоставившей в наше распоряжение материнскую плату Asustek P2L97, процессор Pentium II 266 и 32 мегабайта SDRAM.

AGP: от теории к практике

Предугадав бум на рынке 3D-акселераторов, корпорация Intel уже давно анонсировала новую шину AGP. Главные задачи AGP: увеличить пропускную способность шины между ОЗУ и видеоакселератором, а также предоставить 3D-ускорителю возможность использовать системное ОЗУ для хранения текстур (и только их!). На данный момент AGP-слот содержится только на материнских платах с чипсетом 440 LX (Pentium II). Первые такие платы были выпущены в августе этого года. Intel не будет выпускать поддерживающих AGP чипсетов для классических Pentium (Socket 7). Такие чипсеты анонсировали компании VIA и AMD, однако их необходимость неочевидна (причины будут объяснены ниже).

Немного теории

В большинстве 3D-акселераторов память используется для трех типов буферов: видеобуфера (полный аналог видеобуфера в стандартных 2D-видеоплатах), Z-буфера и буфера текстур. Обьем видео- и Z-буферов напрямую зависит от используемого разрешения и в 3D-акселераторах для игр не превышает 4 Мбайт. С буфером текстур все совсем иначе. Дело в том, что игра может, вообще говоря, использовать сколь угодно большое количество текстур. Память акселератора, естественно, не резиновая, поэтому нужные для просчета сцены текстуры в случае их отсутствия в буфере подгружаются из системного ОЗУ. Это относительно медленная операция, и частая перезагрузка текстур существенно снижает производительность 3D-акселератора.

На сегодня в подавляющем большинстве Voodoo-ускорителей (и не только Voodoo) под буфер текстур отведено 2 мегабайта памяти. Для всех современных игр этот обьем достаточен. Однако, по результатам (не нашего) тестирования акселератора Canopus Pure 3D (Voodoo-акселератор с 4-мегабайтным буфером текстур), дополнительные 2 мегабайта увеличивают скорость на некоторых уровнях GLQuake.

Видя постоянный рост аппетита игр к обьему буфера текстур, инженеры из Intel решили: а почему бы не хранить оные текстуры в ОЗУ материнской платы, существенно ускорив доступ к нему 3D-акселератора. Сказано — сделано.

Теперь поподробнее о том, что из этого вышло. AGP базируется на несколько модифицированной спецификации PCI 2.1. Основные нововведения таковы:

1. Увеличенная с 33 до 66 мегагерц тактовая частота, а также использование технологии x2 (к USR или 3COM, естественно, никакого отношения не имеющей) позволяют еще раз удвоить пропускную способность шины без увеличения ее тактовой частоты. Таким образом, пропускная способность AGP может в 4 раза превосходить аналогичные характеристики PCI, достигая пикового значения 528 Мбайт в секунду. Здесь следует оговориться, что пиковая пропускная способность связывающей чипсет и память шины также равна 528 мегабайтам в секунду. Так как кроме видеоадаптера к памяти также постоянно обращаются процессор и другие устройства, реальная пиковая пропускная способность AGP не может превышать 264 Мбайт/с (по крайней мере до тех пор, пока тактовая частота памяти не превысит 66 МГц).

2. В любой системе может быть только один AGP-слот, поэтому вся пропускная способность новой шины используется только AGP-видеоакселератором.

3. Возможность использования части ОЗУ материнской платы в качестве буфера текстур, названная DIME (DIrect Memory Execute). Не надо путать DIME с выдвинутой ранее архитектурой UMA (Unified Memory Architecture). DIME, в отличие от

Итоговая таблица

	ATI XPERT@Play 8Mb AGP	ATI XPERT@Play 4Mb AGP	ATI XPERT@Work 8Mb PCI	ATI XPERT@Work 4Mb PCI	ASUS AGP-V3000	Hercules Stingray 128/3D	A-Trend HELIOS 3D Voodoo
3D WinBench	169	168	168	167	231	178	197
Business Graphics WinMark	114	111	111	111	115	84.8	N/A
Hi-end Graphics WinMark	45.3	45.9	45.7	45.3	47.5	31.3	N/A
Wizmark	29957	29569	29809	29304	35422	33521	37050
Wizmark lite	515	516	510	513	529	488	571
PC Player Bench 640X480X16 bpp	35*	35	34	33.5	46	34	50
PC Player Bench 800X600X16 bpp	30	30	30	30	37	30	37
PC Player Bench 1024X768X16 bpp	25	25	23	23	33	21	N/A
Dos Quake with fastvid	21.1	21.1	20.7	20.7	25.4	24.3	N/A
Dos Quake w/o fastvid	13.1	13.1	13.1	13.1	14.6	14.5	N/A
WinQuake V. 1.09	16.7	16.7	16.7	16.7	17.1	21.9	N/A
GLQuake V. 0.95	N/A	N/A	N/A	N/A	19	24	37.2
Jedi Knight 640X480 test1 (min/max)	55/60	55/60	55/60	55/60	60	42/51	65/71
Jedi Knight 640X480 test2 (min/max)	44/53	44/53	44/53	44/53	60	39/51	53/66
Jedi Knight 800X600 test1 (min/max)	31/41	31/40	31/41	31/41	57/60	28/30	N/A
Jedi Knight 800X600 test1 (min/max)	30/31	30/31	30/31	30/31	54/60	29/31	N/A

* Здесь и далее значения приведены в fps.

UMA, не позволяет размещать видеобуфер в ОЗУ.

4. Конвейерная (pipelined) обработка запросов к памяти позволяет посылать новый запрос на чтение/запись системного ОЗУ без ожидания ответа на предыдущий запрос.

Практика

От теории перейдем к практике. Несколько замечаний по поводу совместимости. Текущие версии Windows 95 и NT 4.0 рассматривают AGP просто как еще один слот PCI. Поэтому после физической установки AGP-акселератора достаточно лишь инсталлировать его драйверы. После установки драйверов можно приступать к работе, лишившись, правда, функции DIME. Для работы DIME необходима Windows 95 OSR 2.1, получаемая после установки патча USB Supplement (файл usbsupp.exe) в Windows 95 OSR 2. Как известно, OSR 2 не поставляется конечным пользователям и официально может быть приобретена только предустановленной на новый компьютер. Поэтому тем, кто покупает новую систему с AGP-акселератором, рекомендуем требовать у поставщика установки именно OSR 2. Кроме того, для работы DIME необходимо инсталлировать DirectX 5.

Распространенный вопрос об AGP: насколько AGP-акселераторы быстрее своих PCI-аналогов? Ответ может повергнуть поклонников новых технологий в шок: использование AGP в любых современных приложениях не ведет к увеличению производительности! В этом можно легко убедиться, посмотрев на результаты нашего тестирования AGP- и PCI-версий акселераторов XPERT@Play. Дело в том, что все современные игры рассчитаны на использование 2-мегабайтного буфера текстур. Поэтому необходимость в DIME отпадает. Нам известен только один тест, позволяющий увидеть DIME в действии (а следовательно, и огромную пропускную способность AGP). Это Ziff-Davis 3D WinBench 97 с дополнительной сценой Stations2LargeTextures. Стандартный 3D WinBench 97 использует не более 2 Мбайт текстур в каждой тестовой 3D-сцене.

Для тестирования AGP позже была создана специальная сцена, в которой используется более 2 Мбайт текстур. При просчете этой сцены стандартные PCI 3D-акселераторы с 4-мя мегабайтами памяти (2 на видео- и Z-буферы и 2 на буфер текстур) вынуждены постоянно подгружать текстуры из ОЗУ материнской платы. Установка дополнительных 4 Мбайт памяти на такой акселератор ведет к существенному (более чем 10-кратному) увеличению скорости обработки сцены Stations2LargeTextures. Функция DIME позволяет получить столь же высокий результат на 4-мегабайтном AGP 3D-акселераторе. Таким образом, вы получите примерно одинаковые результаты, запустив сцену Stations2LargeTextures на следующих версиях одного и того же акселератора: 8 Мбайт PCI, 4 Мбайт AGP, 8 Мбайт AGP.

Итоги

На сегодня большая пропускная способность AGP используется в основном функцией DIME. Не исключено, что в будущих версиях чипсетов и операционных систем использование AGP приведет к существенному увеличению скорости работы всей видеоподсистемы. Однако на данный момент AGP — лишь средство для экономии памяти 3D-акселератора.

И это все о нем

Игроманы очень интересуются видеоадаптерами — и получают по заслугам

Николай Радовский

Маленькая железная революция, о которой мы оповестили читателей журнала в прошлом номере, похоже, принесла первые результаты. Нет, речь не о том, что игры в присутствии 3D-ускорителей стали еще симпатичней и быстрее, разговор идет об очевидной подвижке в мозгах пользователей. Что очень правильно: "железная" сторона нашего общего и любимого дела не менее динамична, чем бесконечные программные изыски, и наша с вами обязанность — быть на гребне, на переднем крае, знать все, что касается самых последних достижений производителей-передовиков игрового железа. Словом, если раньше письма, так или иначе касающиеся PC-начинки, приходили раз в год, да и то если год был високосным, то вчера "с сумкой на ремне" принесла сразу два трепетных околожелезных послания. Почти на одну тему. Ту самую, поднятую в прошлом номере. Что ж, надо реагировать. Надеемся, это будет вам впрок.

При всем богатстве выбора...

"Здравствуйте! Меня зовут Дмитрий Мещеряков, мне 15 лет. Всегда с удовольствием читаю ваш журнал, и если бы в нем было больше страниц, то, думаю, ему (.EXE) не было бы равных. Но речь не о том. Не так давно мне стало ясно, что моя "видеотека" (Diamond Stealth 64 Video 2121) изрядно устарела и уже не может обеспечить быстродействие "на уровне". Окончательно это подтвердилось после теста, проведенного мной вместе с друзьями (результаты прилагаются). Так вот, подумывая приобрести новую видеокарту, хочу задать вам несколько вопросов.

1. Наш тест показал, что карта Tseng Et 6000 очень быстра. Может быть, есть смысл купить сделанную на ее "камне" STB Light Speed 128? Имеет ли она выигрыш в скорости по сравнению с китайскими аналогами (ведь за brand name в лице STB придется отдать сумму, почти в два раза превышающую китайский price)?..

2. По цене та же STB Light Speed 128 — нечто среднее между Matrox Mystique и Matrox Millennium. Однако Matrox (Mystique) вроде бы brand'овее, а значит, и работать будет быстрее (а если еще приплюсовать 3D-ускоритель, то...). Так ли это?

(Впрочем, небольшая доплата позволит приобрести и Millennium 3D, который заведомо лучше указанных карт, — Millennium 2Mb WRAM — $170 и ниже, Mystique 2Mb SGRAM — $105, с 4Mb SGRAM — $150 и ниже).

3. Наконец, есть такая штука, как Diamond Monster 3D. Говорят, весьма мощная железка, плюс подключается к любой 2D-карте (удовольствие дорогое, но стоит того хотя бы из-за двух процессоров Voodoo Graphics). А что будет, если подключить "Монстра" к другой 3D-карте (скажем, Mystique)? На Митинском мне сказали, что это только усилит эффект, но так ли это? Что-то не верится...

4. И последнее. Возможен ли такой вариант: STB Light Speed 128 + Diamond Monster 3D? Просветите, please..."

Попробую "просветить". Хотя мне и не очень понятно, в каких именно приложениях быстродействие видеокарты Diamond Stealth 64 не устраивает автора письма. Перечислю основные, на мой взгляд, аспекты быстродействия видеоадаптеров.

1. Скорость 2D Windows-приложений.
2. Скорость Direct3D- и, возможно, OpenGL-приложений Windows.
3. Скорость DOS-игр.

Список усеченный, но, думается, для игромана он вполне достаточен.

А теперь рекомендации. Основной совет один: следует покупать что-нибудь на чипсете 3Dfx Voodoo Graphics. Причины такого выбора были достаточно подробно описаны в .EXE #9 за этот год, поэтому, экономя место, не буду их перечислять снова. Купив Voodoo-акселератор, вы получите весьма ощутимое ускорение почти во всех Direct3D-играх. Большинство 3D-игр под DOS писалось в то безмятежное время, когда о 3Dfx Voodoo почти никто ничего не знал. Позже ко многим из них (например Tomb Raider) были выпущены 3Dfx-патчи, существенно украшающие и ускоряющие 3D. Кроме того, есть масса игр, требующих только 3Dfx (примеры: Turok или Need for Speed 2 SE). Скорость и качество графики таких игрушек ничем не уступают их аналогам на современных 64-битных игровых приставках. Понятно и другое: выбирая Voodoo, вы не получите никакого ускорения в "простых" (то есть не поддерживающих ускоритель) DOS-играх.

Впрочем, если DOS-игра не поддерживает Voodoo, то почти наверняка она "равнодушна" к прочим 3D-акселераторам. Боюсь, что медицина в таких случаях бессильна. Приведу пример. Я протестировал стандартный DOS Quake v.1.06 на очень мощной системе Pentium II 266 со 128-разрядным 2D/3D-акселератором. Самый распространенный метод измерения скорости в Quake — консольная команда timedemo demo1;toggleconsole. Максимальный результат в разрешении 640x480 — 25,4 fps (кадра в секунду). На Pentium-системе автора письма вряд ли удастся получить больше 15 fps. Однако после установки GLQuake (и, естественно, Voodoo) на том же тесте и в том же разрешении, но только при 65535 (а не 256) цветах, мы получаем не менее 30 fps практически на любом Pentium'е!

Если же вас не устраивает скорость в 2D Windows-приложениях — надо подумать о новом 2D/3D-акселераторе. (Впрочем, если автор письма не работает подолгу в Photoshop, а его настольная система содержит монитор с диагональю не более 15", Stealth вряд ли можно назвать неудачным вариантом.) Но и тогда, прежде чем менять видеоадаптер, сначала надо попробовать обновить соответствующие драйверы. Только, бога ради, не покупайте на Митинском рынке сборники "новейших" драйверов — все это заведомое старье. Лучший источник драйверов (и не только их) — Internet. Загляните на WWW-сайт компании Diamond Multimedia Systems (http://www.diamondmm.com) — там лежат последние драйверы для Stealth 64 Video 2001 Series (на момент написания этих строк — версия 4.02.098). Другие драйверы есть на сайте компании S3 (http://www.s3.com), производителя чипсета Stealth 64 (Trio 64V+).

Из недорогих 2D/3D-акселераторов стоит выделить Diamond Stealth II. Построенный на новом чипсете Rendition V2100, он должен быть достаточно быстрым как в 2D, так и в 3D. До Москвы этот ускоритель пока не добрался, но лишь — пока.

Если же вы можете позволить себе выложить около $190 за видеокарту — покупайте что-нибудь на чипсете Riva 128 (Diamond Viper V330 или STB Velocity 128). Результаты тестирования их аналога ASUS 3DexPlorer AGP-V3000 приведены выше — в соответствующей рубрике нашего "железного" раздела (поскольку ASUS выпускает этот акселератор только в вариантах для шины AGP, вы не сможете установить его в материнскую плату Pentium).

Вот, собственно, и все. Впредь обещаю держать вас в курсе как собственных, так и чужих исследований всех интересных 3D-акселераторов (повторюсь: первые результаты подобных тестов опубликованы выше). Но мне очень интересно ваше мнение о методике тестирования. Жду новых писем с вопросами и предложениями.

Ошибочка вышла...

Второе письмо — крик души. Очень, кстати, характерный. Хоть и крик.

"Здравствуйте! С большим удовольствием читаю ваш журнал — отзывы только положительные! Что-то советовать трудно — я не профи в журналистике. А вот вы посоветовать мне просто обязаны!!!

Два месяца назад я приобрел видеокарту Matrox Millennium 4Mb, считая ее крутейшей картой (на нашем рынке). Но, прочитав последний номер (#9) .EXE, в этом разуверился. В частности, в блоке материалов "Маленькая железная революция" моя карта упоминалась только один раз (говорилось, что она относится ко второму поколению видеоадаптеров). Или я не понял содержания ваших статей (что вряд ли, все-таки высшее техническое образование), или я конкретно "лохонулся", и карту можно выбрасывать?!

Мои сомнения относятся к 3D-ускорителю. Поддерживают ли новые игры ускоритель этой карты? И еще один вопрос, касающийся OpenGL. Входит ли эта программа в состав Windows 95 OSR2 или ее можно найти и проинсталлировать в "обычный" Windows 95 отдельно?

А вообще, я запутался — как называется 3D-ускоритель на моей карте? И что мне делать, если карта окажется устаревшей? Пожалуйста, помогите разобраться!!!

С уважением, Кокосов Владимир, Москва."

Увы, ваши догадки — очень похожи на правду. Matrox Millenium хорош как 2D-акселератор для Windows, однако 3D-ускоритель из него никакой.

Учтиво обойду вопрос: кто виноват, что множество любителей игр, купив акселератор с буквами "3D" на коробке, реально получают только качественный 2D. Кстати, свежий Matrox Millennium II в играх тоже не очень-то сильно поможет.

Что делать? Разумеется, не надо расставаться со своим 2D-акселератором (особенно с Millennium) только из-за того, что он слабо поддерживает 3D. На сегодня совет у меня один (уж извините): что-нибудь на 3Dfx Voodoo Graphics. В Москве в сентябре-октябре доступны, как минимум, два акселератора на этом чипсете — Diamond Monster 3D и A-Trend Helios 3D Voodoo (сравнение этих карт приведено в этой же журнальной тетрадке). К моменту выхода этого номера, вероятно, можно будет купить Canopus Pure 3D (Voodoo-акселератор с 6 мегабайтами памяти). Если финансы позволяют, берите Pure 3D; в противном случае ограничьтесь Monster или Helios.

Только, пожалуйста, не обвиняйте меня в Voodoo-фанатизме! Мое пристрастие базируется на результатах тестов: до сих пор мне попался только один 3D-акселератор, превосходящий Voodoo в Direct3D-производительности (но лишь в Direct3D!). Уверяю вас, я буду первым, кто выбросит свой Monster 3D на свалку истории, как только пойму, что какой-нибудь другой 3D-акселератор имеет большую, чем Voodoo, поддержку у производителей игр.

Теперь об OpenGL. Действительно, с Windows NT 4.0 и Windows 95 OSR2 поставляется библиотека OpenGL-функций (opengl32.dll). Однако это чисто программная реализация OpenGL. Другими словами, ваш 3D-акселератор не будет использован OpenGL-приложениями до тех пор, пока вы не установите для него OpenGL-драйверы. Для Matrox Millennium существуют OpenGL-драйверы под Windows NT, однако для игр они абсолютно бесполезны. Сам OpenGL аппаратно независим и может быть реализован практически в любой ОС, в том числе и в Windows 95 (как в OSR2, так и в любой другой).

Причина возникновения вопроса об OpenGL, видимо, заключается в слове "GLQuake". Расставлю точки над i. GLQuake не работает ни на одном 3D-чипсете 1-го и 2-го поколений, кроме 3Dfx Voodoo и 3Dfx Voodoo Rush. Без Voodoo или, как минимум, PowerVR PCX2 вы не сможете получить нормально работающий GLQuake ни на Millennium, ни на Mystique, ни на S3 Virge (VX/DX/GX), ни на любом акселераторе от ATI или Tseng Labs.

Millennium построен на чипсете Matrox MGA-2064W. Этот чипсет содержит несколько самых примитивных функций 3D-акселерации: плоское и Гуро-затемнение, рендеринг без наложения текстур и Z-буфер.

Мне кажется, я ответил на ваш вопрос...



In this Issue

COVER STORY



RTS: The Great October Revolution

We are used to arrival of many new and long-awaited games in the Fall. This Fall is remarkable for a breakthrough in an old genre. Real Time Strategy is now more alive than ever. New advances in technology, especially in 3D, have brought quality changes in RTS. Games of a very high quality, both in graphics and gameplay, are setting new standards. An attractive trio of outstanding individualities, such as **Dark Reign**, Total Annihilation and Age of Empires, makes us think of a revolution in RTS. Perhaps six months from now we shall be speaking of DA- or TA-clones rather than the usual babble of C&C- and WarCraft-clones.

The full version of **Age of Empires**, by Ensemble Studios/Microsoft, fine-tuned and enhanced with AI, including well-balanced single and multiplayer missions and plenty of scenarios, is a very interesting and playable RTS, despite the lack of the latest fashionable technological innovations. AoE offers a friendly welcome to those who never played RTS and a breath of fresh air to those who are tired of RTS classics. Our Choice!

Total Annihilation, by CaveDog Entertainment/GT Interactive, is the first full 3D RTS, including characters, weapons and buildings. Visual effects are so truthful and stunning and it is no wonder: this is exactly what should happen when the laws of physics are properly observed. A shocking, well-balanced brain-twisting RTS with outstanding multiplayer capabilities, a sure candidate for the best RTS of the year nomination. Our Choice!

.EXE discusses current trends and the future of RTS games in the interviews with **Josh Resnick** of Activision, speaking for DR, and **Chris Taylor** of CaveDog, speaking for TA. Is it really a no-win case of DR vs. TA or is it an all-win case?

Metropolis, a Polish team of developers, is not a newcomer in the gaming business. In his interview with .EXE Adrian Chmielarz, Metropolis' producer, talks about one of the team's current projects **Reflux**. What does it take to create a RTS with full 3D and oceans of gameplay that is similar to a chess game when a few simple rules and a limited number of gamepieces produce an endless variety of outcomes?

Правила подписки на Game.EXE

Внимание!
То, что нарисовано слева, называется "подписной купон"!
Делай раз — вырезай!
Делай два — заполняй!
Делай три — беги на почту!
Делай четыре — оплачивай!
Делай пять — получай любимый .EXE и наслаждайся!

Подписной индекс: **41825**. Объединенный каталог Государственного комитета РФ по связи и информатизации, том 1 — "Газеты и журналы" (требуй в любом отделении связи РФ!). **Game.EXE!**

Подписной индекс 41825 по каталогу агентства "Роспечать"

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал **41825**

GAME.EXE	количество комплектов	

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____________ (почтовый индекс) ____________ (адрес)

Кому ____________ (фамилия, инициалы)

ПВ	место	литер

Доставочная карточка на журнал 41825

GAME.EXE

стоимость	подписки	руб.	кол-во комплектов
	переадресовки	руб.	

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____________ (почтовый индекс) ____________ (адрес)

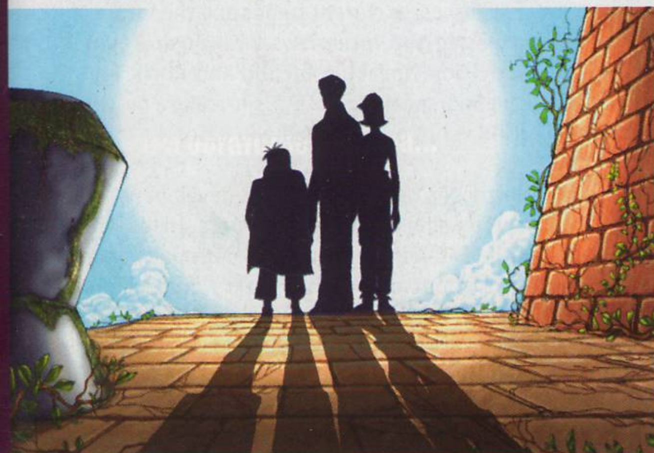
Кому ____________ (фамилия, инициалы)

ACTION

Jedi Knight: Dark Forces 2, by LucasArts, is a marvelous well-balanced 3D action sequel that is a step forward from the original, yet so recognizable. With a lagless Internet algorithm, tons of special effects, lots of open air landscapes, JKDF2 offers an unprecedented playbility and deserves outstanding ratings. Our Choice!

ADVENTURE

Now that we hold in our hands the full version of **Broken Sword II: The Smoking Mirror**, by Revolution Software/Virgin, previewed in our August issue, all we can say is repeat: stunning graphics, witty puzzles, tons of humorous dialogs, a great variety of geographic locations, beautiful scenic views due to excellent moving camera effects, and the story, of course. Highest ratings. Our Choice!



The Pilot Brothers, by Gamos/Pilot Studio/1C, is the first all-Russian adventure game based on a popular cartoon series. It proves that our inferiority complex may go for good: everything in this game can easily compete with the best foreign games. We, too, can produce excellent graphics and animation effects, the story, etc. Moreover, PB well incorporates the Russian mentality, psychology, world outlook, and humor. It is Our Game. Our Choice!

STRATEGY

We have a pleasure to introduce **Archipelago**, by K&K Studio, a 15-member team of developers and designers from Khimki (a satellite of Moscow), to be published next year by Akella, a well-known Moscow publisher. It is going to be a full 3D RPG and will take full use of the latest advancements in technology. First looks at it make us believe that this game will sure be nice and attractive both in its aesthetic and technological aspects.

We took a first glance at **StarCraft**, by Blizzard, and noticed that is as close to its brothers (no wonder they have the same parent) as it is interesting. No wonder its release was delayed to preserve the laws of nature: provided the arrival of Diablo, even three women together cannot give birth to a normal child every three months.

Incubation, by Blue Byte, is a UFO-like tactical game in full 3D and an unlimited freedom of movement. Limited resources vs. myriads of aliens. A slower, kinder, gentler version of Q for pregnant women and children, with an "Undo" button.



SIMULATORS

Those who are used to the primitive graphics and aimlessness of the previous versions of MSFS will be surprised trying to fly missions in **Microsoft Flight Simulator 98**, obviously by Microsoft. Imagine flying all these missions to over 3000 airports all around the world just for fun, the reward being only the fun and the joy of flying. 15 years of hard work on MSFS has finally brought some result. Our Choice!

HARDWARE

This month we tested 2D/3D video cards. Our Choice, Best Buy and Special Prize go to **ASUS 3DexPlorer AGP-V3000**. Best Buy also goes to **A-Trend HELIOS 3D Voodoo**.



Правила подписки на Game.EXE

Внимание!
То, что нарисовано слева, называется "подписной купон"!
Делай раз — вырезай!
Делай два — заполняй!
Делай три — беги на почту!
Делай четыре — оплачивай!
Делай пять — получай любимый .EXE и наслаждайся!

Подписной индекс: **41825**. Объединенный каталог Государственного комитета РФ по связи и информатизации, том 1 — "Газеты и журналы" (требуй в любом отделении связи РФ!). **Game.EXE!**

5 GAME.EXE

4 ОПЛАЧИВАЙ!



3 БЕГИ НА ПОЧТУ!



2 ЗАПОЛНЯЙ!



1 ВЫРЕЗАЙ!





Кропотливо воссозданная деревянная архитектура Древней Руси...



Множество самых разнообразных мест действия...



Захватывающая история противоборства двух древних Героев...



Уникальный сплав лучших элементов RPG и квеста на базе стратегии реального времени.

Компания 1С и студия Snowball Interactive представляют первый проект новой глобальной игровой серии «Летопись Времен»:

«Всеслав Чародей: Клан Драгомира», стратегия реального времени на территории Древней Руси начала XII века, сочетающая в себе сильный самостоятельный сюжет, основанный на концепции «Летописи», и полную достоверность игрового окружения, шаг за шагом воссозданного дизайнерами студии с помощью консультантов Исторического Музея.

"...Один из самых отважных воинов Молодых Королевств, Всеслав Чародей из клана Северного Острова давным давно выбрал своим домом долину славного русского города Дедославля. Вот уже несколько столетий легендарный герой служит верой и правдой доблестному роду князя Всеволода..."

На этот раз Всеславу противостоит Драгомир Воин, мрачный герой давно разбитого клана Черного Облака, ведущий за собой один из последних отрядов одержимых жаждой крови викингов. Со стороны Спящего Леса долину осаждают не знающие покоя беспощадные бродники, а по равнине на Дедославль неотвратимо надвигаются орды диких в своей жестокости половцев-



«Всеслав Чародей» представляет из себя стратегию реального времени нового типа, органично включающую в себя элементы RPG и квеста. В качестве воеводы князя Всеволода вам предстоит отстоять долину Дедославля и не допустить Драгомира Воина до хранилища заветного Турим Ваала – Огненного Клинка клана Всеслава.

«Всеслав Чародей» не похож ни на одну из привычных вам стратегий – в игре отсутствует заранее заданное деление на части и миссии, вместо этого игровой мир населен множеством уникальных персонажей, каждый из которых, как и в реальной жизни, может заниматься практически всем, чем ему угодно – от строительства кузницы до битвы, от спасения дочки старосты до переговоров с бродниками.

Игра реализована на новой технологии студии, позволившей использовать полностью трехмерные ландшафты с отсчитываемым в реальном времени освещением. Разрешение в 800 x 600, а также 65,536 цветов и быстрый альфа-канал позволили без потерь донести до игроков всю красоту и великолепие Древней Руси, максимально передав ее особенную атмосферу. Требования к системе: P100/16MB/4xCD/W95, оптимально P166/32MB/4xCD/W95.



WWW.1C.RU



WWW.SNOWBALL.RU



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С® МУЛЬТИМЕДИА

"Всеслав Чародей: Клан Драгомира" и другие замечательные программы для домашних компьютеров ждут Вашего выбора в следующих гостеприимных магазинах нашей ассоциаци

Москва
ул. Мясницкая, 17
(м. «Лубянка»)
ул. Тверская, 19,
маг. «Академкнига»
(м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А
маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Ленинский пр-т., 99,
маг. «Электроника»
(м. «Проспект Вернадского»)
ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ВВЦ, пав. «Металлургия»,
маг. «МИКС» (м. «ВДНХ»)
ул. Тверская, 25,
маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)
Ленинский пр-т., 87/1,
маг. «Тигрис»
(м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV),
«Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28,
(МДМ), «Интернет-салон»
(м. «Фрунзенская»)
ул. Вавилова, 55/7,
м-н «Академкнига»
(м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ пав. 48 (м. «ВДНХ»)
ул. Земляной Вал, 2/50
(м. «Курская»)
ул. Русаковская, 2/1,
маг. «Техмаркет» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир»,
центр. линия, 1 этаж,
«Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний бульвар, 7, корп. 2
комп. салон фирмы «LANDATA»
(м. «Крылатское»)
Магазины компании «СВ»
ул. Монтажная, 7/2
(м. «Щелковская»)
ул. Профсоюзная, 16, к. 10
(м. «Академическая»)
ул. Пушечная, 4
(м. «Кузнецкий мост»)
Магазины фирмы «Партия»
«Виртуальный мир»,
Волгоградский пр-т, 1
(м. «Пролетарская»)
«Электронный мир»,
Ленинский пр-т, 70/11
(м. «Университет»)
«Машина Времени»,
ул. Пресненский Вал, 7
(м. «улица 1905 года»)
магазины «Электроника»:
пр-т Мира, 118А
(м. «Алексеевская»)
ул. Б. Полянка, 3/9
(м. «Полянка»)
ул. Брянская, 12
(м. «Киевская»)
ул. В. Масловка, 7
(м. «Динамо»)
ул. Солянка, 1
(м. «Китай-Город»)
ул. Обручева, 30
(м. «Калужская»)
ул. Пятницкая, 39
маг. «Домино»,
(м. «Третьяковская»)
Комсомольский пр-т, 27
(м. «Фрунзенская»)
ул. Донская, 8
(м. «Октябрьская»)

Барнаул
ул. Деповская, 7

Березники
пр-т Ленина, 12А

Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владимир
ул. Московская, 11

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Зеленоград
Пл. Юности, 2,
маг. «Ascent Multimedia»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Йошкар-Ола
ул. Советская, 95

Казань
пр. Ямашева, 36

Киров
ул. Московская, 12

Королев
ул. Мичурина, 6/45

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А

Красноярск
пр-т Мира, 37

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15,
салон «SKY SYSTEMS»

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Муром
ул. Куликова, 3

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Новгород
ул. Комсомольская, 10

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Державина, 75

Норильск
пр-т Ленина, 22

Одесса
ул. Жуковского, 2

Оренбург
Матросский пер., 2

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75-200

Пятигорск
ул. Московская, 84
ул. Бульварная, 10

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202,
ТЦ "Колизей"
(секция "Золотая нива")

Санкт - Петербург
Лермонтовский пр., 54,
м-н «Юпитер»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет
«АСКоД»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский
Дом Книги»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»

Тутаев
ул. Моторостроителей, 63

Тюмень
Центральный универмаг,
ул. Геологоразведчиков, 2-

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Челябинск
Свердловский пр-т., 31
ул. Воровского, 3,
компьютерный салон «BES

Чита
ул. Амурская, 91



По вопросам оптовых закупок и условиям работы в сети «1С: Мультимедиа» пожалуйста обращайтесь в компанию «1С»

Москва, 123056, а/я 64 или ул. Селезневская, 21
Тел. (095) 737-9257, Факс (095) 281-4407
admin1c@company-1c.msk.ru, www.1c.ru